

PLAYSTATION 3
XBOX 360
HOBBY CONSOLAS
GUÍA COMPLETA
EDICIÓN COLECCIONISTA
LA GUÍA
• EL JUEGO AL 100%
• MISIONES SECUNDARIAS
• MAPA DE LIBERTY CITY
• SECRETOS Y TRUCOS
• LOS EXTRAS DE XBOX 360
ASÍ SE HIZO
• LA CIUDAD
• NIKO BELLIC
• ENTREVISTAS CON LOS CREADORES
LA SAGA
• REPASO A TODOS LOS GTA
grand theft auto IV™



SUMARIO

EL JUEGO

«GTA IV» al descubierto

Uno de los títulos más esperados del año ya está con todos nosotros, y para la ocasión, os hemos preparado la guía más completa.

Así se juega 4
Antes de desembarcar en Liberty City es mejor que sepáis los aspectos más básicos del juego y algunas de sus novedades. Movimientos, vehículos, etc.

Paso a paso 8
La historia contada con todo lujo de detalles y consejos para que no se os resista ninguna de sus misiones. Estructurada por personajes y sus barrios.

Misiones secundarias 34
La historia del juego comprende sólo el 60% del total de la aventura. Gracias a estas páginas y el mapa de Vice City os enteraréis de cómo haceros con el resto.

Personajes secundarios 38
Los amigos de Niko con sus gustos y habilidades desbloqueables.

Citas 40
Os explicamos los trucos para "ligaros" a todas las chicas de Liberty City.

Logros Xbox 360 41
La consola de Microsoft esconde 1.000 puntos desbloqueables.

Detalles y curiosidades 42
Los secretos de «GTA IV» al descubierto. No sólo de mafiosos vive el juego.

Trucos 50



LOS MAPAS

La ciudad en nuestras manos

Dos mapas para localizar las misiones secundarias: palomas, saltos, carreras, los más buscados, vigilante...



EXTRAS

Detalles para coleccionistas

Como en los mejores DVD's, nuestra guía cuenta con los mejores extras exclusivos.

Entrevista al productor 44
Leslie Benzies nos cuenta los entresijos del juego en esta entrevista exclusiva.

Así se hizo 46
Desde las inspiraciones para crear a Niko hasta las comparaciones con el Nueva York real.

Historia de la saga 48



CONSEJOS PREVIOS

Aunque se mantienen aspectos fundamentales de anteriores títulos de la saga, hay novedades en «GTA IV» que debemos destacar y, de paso, revisar el resto de apartados. La cantidad de posibilidades dentro del juego es muy grande, pero en estas páginas encontraréis todo lo que necesitáis para sobrevivir en Liberty City.

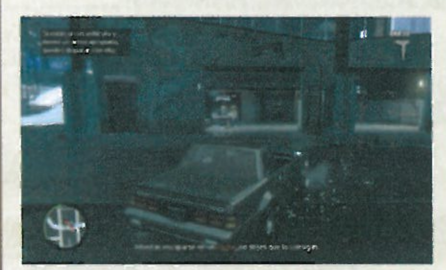
¿QUÉ HAY QUE HACER PARA LLEGAR AL 100%?

CATEGORÍA	DETALLES	PORCENTAJE
Misiones	Completar las misiones de la historia principal y todas las secundarias	68%
Robos de coches	Entregar los 30 vehículos	2%
Amigos	Desbloquear todas sus habilidades especiales	10%
Actividades	Vencer en todos los minijuegos al menos una vez	5%
Personajes aleatorios	Encontrar a los personajes aleatorios y completar las misiones	5%
Los más buscados	Eliminar a todos los criminales de la lista	2,5%
Vigilante	Completar los 20 asesinatos	2,5%
Palomas	Encontrar las 200 palomas	2,5%
Acrobacias/Saltos	Realizar los 50 saltos únicos	2,5%
TOTAL		**100%**



PRESTA ATENCIÓN A LOS MARCADORES

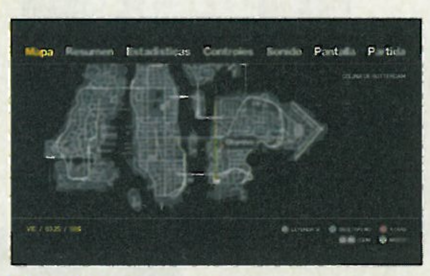
UBICARSE DENTRO DE LA CIUDAD es más sencillo que nunca gracias a elementos como el GPS. De igual modo, controlar la salud de Niko y su completo arsenal no requiere de grandes esfuerzos. Además de la información de la pantalla principal, disponemos de un mapa y unas estadísticas en las que podemos fijar nuestros objetivos o comprobar nuestros porcentajes.



ARMAS: En la esquina superior derecha aparecerá el tipo de arma que estemos utilizando y la munición restante.



NIVEL DE BÚSQUEDA: De 1 a 6 estrellas, dependiendo de nuestras fechorías. Escapar del círculo es sinónimo de tranquilidad.



OBJETIVOS: En el mapa podemos fijar los objetivos, así como consultar las tiendas y demás establecimientos de las tres islas.



SALUD/CHALECO: En la parte inferior izquierda de la pantalla tenemos nuestros niveles de salud y protección antibalas.

PERSIGUE LOS ITEMS

REPARTIDOS POR LIBERTY CITY se encuentran tres clases básicas de elementos claves para el transcurso de la aventura. Los iremos encontrando en cada misión o comprando en las armerías, en el caso de nuestro arsenal. Aquí abajo os explicamos más detenidamente cada uno de los tres aspectos (armas, salud y dinero), para que comencéis a familiarizaros con ellos. Es importante saber de su existencia.



ARMAS: Al acabar con los enemigos, dejarán caer sus arma y munición. Aparecerán en color rojo y serán muy útiles en caso de que se nos olvide pasar por la armería.



BOTIQUÍN: Se trata ni más ni menos que de un cargamento de oxígeno para Niko. Encontrarlos en medio de las misiones será vital para finalizarlas con éxito.



DINERO: Algunos matones suelen dejarlo caer al ser abatidos, así como los ciudadanos. Ahorrar nos evitará preocuparnos de cosas importantes como taxis o armas.



DOMINA LOS MOVIMIENTOS

NIKO BELLIC ES UN TODOTERRENO. Superviviente de la guerra de los Balcanes, se nota que ha sido entrenado para casi todo. Su galería de movimientos es de lo más completa y nos permite hacer casi de todo. No hay nada imposible con un personaje como este. Es lo que tiene sobrevivir a los horrores de la guerra.



CAMBIAR DE EMISORA: Hay 19 tipos de emisoras disponibles cuando estamos en un vehículo. Imposible cansarse de la música.



CONDUCIR: Pasaremos gran parte del juego al volante. Es básico saber utilizar el freno de mano y saber adaptarnos a cada vehículo.



CORRER: Andar, correr, esprintar... Para alcanzar algunos objetivos o escapar de la policía. Pero cuidado, que Niko se cansa.



NADAR: Para alcanzar algunos objetivos, tendremos que tirarnos al agua y bracear. Podemos ir más o menos rápido.



PELEAR: Iniciar una pelea callejera es más fácil de lo que parece. Niko es capaz de arremeter con sus puños y esquivar golpes.



ROBAR COCHES: Ya estén sólos o con tipos al volante. "Tomar prestado" un vehículo será una de las acciones más recurrentes.



SALTAR: Aunque estamos lejos de los poderes arácnidos de Spider-Man, podemos saltar de un edificio a otro para escapar.



SUBIR ESCALERAS: Para subir a lo alto de los edificios y tejados, podemos utilizar las escaleras. No hay límite vertical.



TREPAR: No hay obstáculo que se resista a Bellic. Aunque hay alturas insalvables, podemos subirnos a muchas plataformas.

NO TE OLVIDES NUNCA DEL MÓVIL

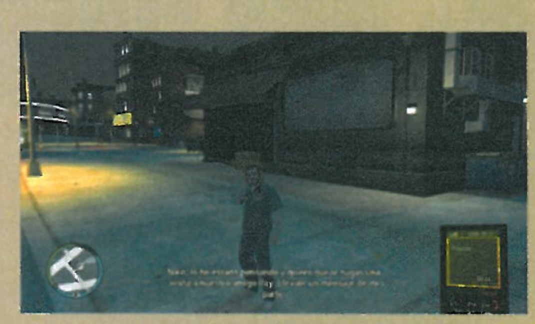
TAN ÚTIL COMO EN LA VIDA REAL, nuestros amigos y personajes principales del juego contactarán con nosotros a través del móvil. Tendremos dos a lo largo de la aventura, con posibilidad de acceder a la agenda, organizar citas, consultar nuestros SMS o entrar en el modo multijugador. Incluso podremos ponerlo en vibración o cambiar sus temas y sonidos.



TECNOLOGÍA PUNTA: Empezaremos con un teléfono cortesía de nuestro primo Roman. Luego vendrán más.



CÁMARA: Muy útil para algunas misiones. Podremos hacer fotos y enviarlas como si fuera un MMS.



NOS LLAMAN: Nuestros amigos nos llamarán a menudo, y podremos decidir si cogerlo o pasar de ellos.



TEMAS Y SONIDOS: En Internet hay descargas para el móvil (pagando) como MP3's, temas o fondos.



SÁCALE TODO EL PARTIDO AL ARSENAL

LAS ARMAS DEL JUEGO son muy variadas. Podemos encontrarlas en las armerías, tomarlas de los enemigos abatidos, o por cortesía de Little Jacob (si nuestro nivel de amistad es alto). Liberty City es la capital de las armas de asalto y este pequeño muestrario es el ejemplo perfecto. Desde cuchillos hasta cócteles molotov, pasando por pistolas, SMG's, carabinas, escopetas o lanzamisiles. La filosofía de «GTA» es: "¿Hay algo mejor que un arma? Sí. Una más grande y mejor". Niko Bellic lo sabe muy bien.



ARMERÍA: El sitio ideal para hacernos con un cargamento de lo más completo.



RIFLE FRANCOTIRADOR: Tiene mira telescópica para poder realizar disparos más certeros.



GRANADA: Podemos lanzarlas agachados o de pie, y dejarlas cargando en nuestra mano.



LANZACOHETES: De lo más potente que encontraremos, ideal para derribar helicópteros NOOSE.



METRALLETA: Ideal para realizar ráfagas de disparos mientras conducimos. Muy eficaz y popular.



PISTOLA: Tiene un cargador de 17 balas y no es muy poderosa. Para ejecuciones y poco más.



RIFLE DE ASALTO: Realiza disparos de gran potencia. Es ideal para el modo multijugador.



CARABINA: Está copiada del M4 y tiene los mismos atributos que el rifle de asalto. Más potente.



SUBFUSIL: Menos potente que la metralleta, pero con una gran dispersión de disparos.



ESCOPETA: Es capaz de disparar hasta ocho cartuchos. Ideal para tiroteos a corta distancia.

DESCANSA EN LOS PISOS FRANCOS

NUESTRAS GUARIDAS se irán repartiendo por toda la ciudad según vayamos avanzando en la aventura. Empezaremos en el apartamento de Roman, y en ellas podremos hacer cosas tan variadas como cambiarnos de ropa, ver la tele o guardar la partida. Como en casa...



GUARDAR PARTIDA: Pasan 6 horas y guardamos nuestros progresos. Reponemos vida.



CAMBIAR DE ASPECTO: Se irán guardando los trajes y complementos que compremos.



VER LA TELE: No hay nada mejor que disfrutar de la amplia oferta televisiva de Liberty City.

VIAJA EN LOS VEHICULOS

LA VARIEDAD ES ENORME, ya sea por tierra, mar o aire. Hacernos con ellos tampoco es demasiado complicado. ¡Basta con robarlos!



COCHES: Hay desde simples "bugas" a descapotables, camiones y limusinas.



HELICÓPTEROS: Muy útiles para recorrer grandes distancias y disfrutar la ciudad.



LANCHAS: Disparar desde ellas es más difícil, pero son rápidas como el viento.



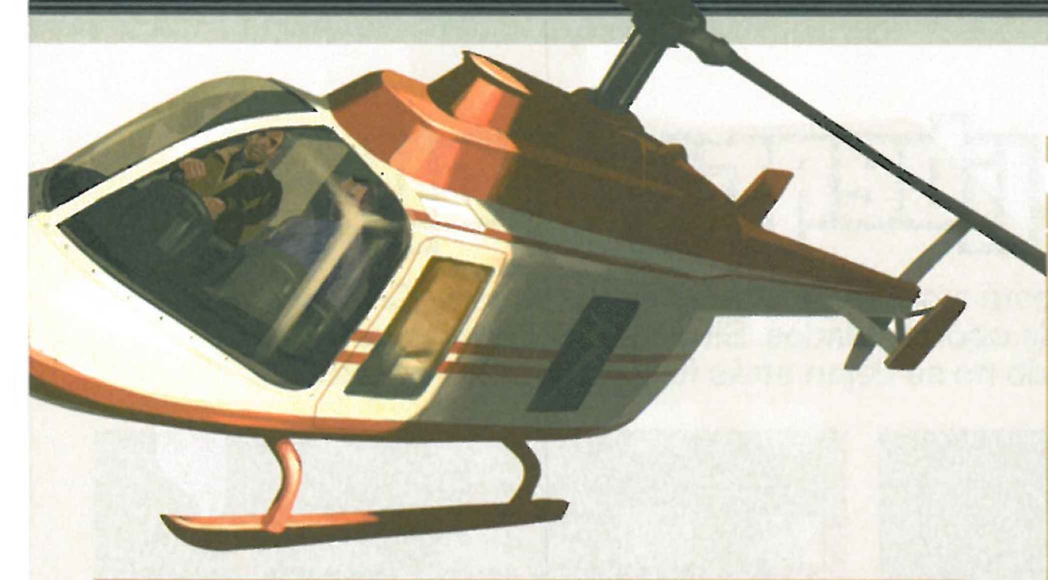
MOTOS: Cuidado con los golpes, porque son muy frágiles. Para persecuciones.



TAXIS: Son el modo más rápido y eficaz para desplazarse por la ciudad.



TREN: En Liberty City existe una extensa red de tren elevado y metro.



NO DESCUIDES TU VESTUARIO

NUESTRA APARIENCIA también es importante en el juego. No sólo para las citas (en las que impresionaremos más o menos a las chicas según sus gustos), sino para realizar determinadas misiones. La mejor tienda es "Perseus", pero hay otras menos elegantes y caras.



ROPA: Chaquetas, trajes, zapatos... todo lo que podáis imaginar está en «GTA IV».



TIENDAS: "Perseus" es la mejor y la más reconocida en toda Liberty City.



COMPLEMENTOS: Gafas (también las hay de sol), corbatas, etc. La guinda al pastel.

VISITA LOS RESTAURANTES

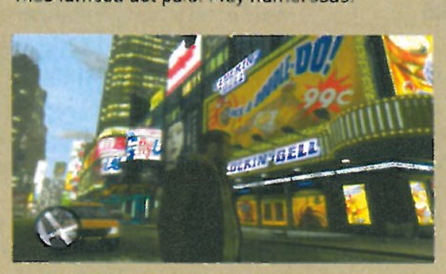
PODEMOS RECUPERAR SALUD visitando algunos de las tres clases de restaurantes que encontraremos en la ciudad. Estamos en la capital de la comida rápida, así que lo más habitual son los puestos de perritos o las hamburguesas. Todo muy saludable.



BURGER SHOT: La cadena de hamburguesas más famosa del país. Muy numerosas.



PUESTOS DE PERRITOS: Hay cientos repartidos por toda la ciudad. Baratos.



CLUCKIN' BELL: Es otra de las cadenas de comida rápida más extendidas de la ciudad.

USA EL SIXAXIS (SOLO EN PS3)

HAY CUATRO UTILIDADES para la detección de movimiento del Sixaxis. Podremos activar o desactivar la función en cualquier momento. De igual modo, el juego también es compatible con el DualShock 3, así que cuando llegue a nuestro país, la vibración está asegurada.



MOTOS: Girando el mando de izquierda a derecha tomamos las curvas, mientras que desplazándolo de arriba a abajo hacemos caballitos. Procurad no caeros.



LANCHAS: Como en la moto, si giramos el mando de izquierda a derecha la desplazamos en ese sentido, mientras que arriba y abajo la estabilizamos.



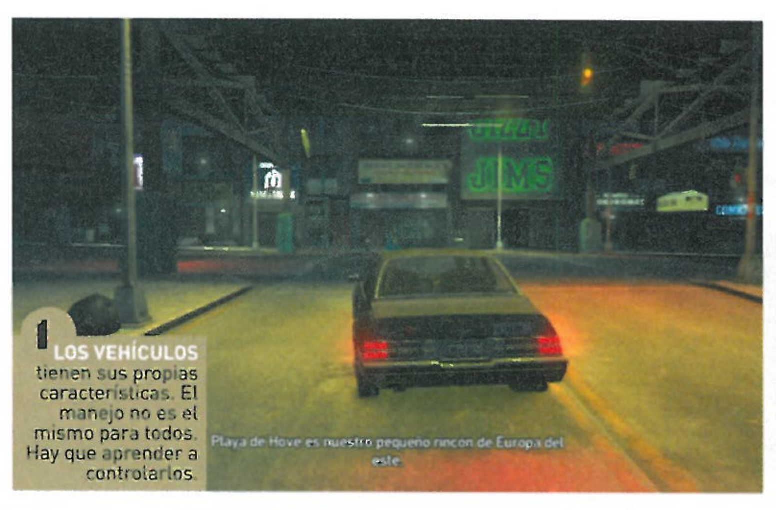
HELICÓPTEROS: Los hacemos acelerar inclinando el mando hacia adelante. Con L1 y R1 nos ayudamos a tomar las curvas más fácilmente. Son difíciles de dominar.



RECARGAR: Con un ligero golpe de arriba a abajo recargamos nuestra arma de forma rápida. No influye en nada en los tiroteos, eso sí, pero tiene su gracia.

Conquista Liberty City

El sueño americano de Niko Bellic está a punto de comenzar. En Liberty City le espera su primo Roman y un futuro lleno de oportunidades. Sin embargo, pronto se dará cuenta que los fantasmas del pasado no se dejan atrás fácilmente. Ni a balazos...



1 LOS VEHÍCULOS tienen sus propias características. El manejo no es el mismo para todos. Hay que aprender a controlarlos.



2 NUESTRO PRIMO ROMAN vive en una mentira "a la americana". Taxis y apartamentos en vez de mansiones y descapotables.


3


4



5


6

***NOTA:** «GTA IV» ofrece una gran libertad de decisiones y movimientos desde el principio hasta el fin de la aventura. Nosotros hemos estructurado este "paso a paso" según las misiones encargadas por los distintos personajes del juego. El desarrollo es orientativo y no obedece a un estricto orden cronológico de los acontecimientos.*

ROMAN

THE COUSINS BELLIC:
BARRIO: I (VER MAPA)

Nuestra primera misión será llevar a nuestro primo Roman (algo borracho) a su apartamento de Hove Beach. Esta será nuestra **primera toma de contacto con la conducción de vehículos (1)**.

IT'S YOUR CALL
BARRIOS: 2 Y 3

El apartamento de Roman no es, ni mucho menos, la mansión de la que nos hablaba en sus e-mails, así como tampoco su negocio de taxis, lejos de los descapotables de los que siempre fanfarroneaba. Además, **nuestro primo está plagado de deudas (2)**. Debemos llevarle a una ferretería (tapadera de un antro de apuestas) y avisarle de la llegada de unos prestamistas albaneses. **El móvil será el modo de hacerlo (3)**. Roman huirá por la parte de atrás y deberemos acompañarle hasta el depósito de taxis.

THREE'S A CROWD
BARRIOS: I, 2 Y 4

Nuestro primo está demasiado ocupado intentando esquivar a dos matones albaneses (Dardan y Bledar) que no dejan de acosarle. Tendremos que **recoger a su novia Mallorie y a su amiga Michelle en la estación de metro (4)** y llevarlas hasta su casa. Para conseguir nuestra primera cita con Michelle, lo mejor será visitar una tienda de ropa y **comprar algún apaño (unos vaqueros servirán) (5)**. Tampoco disponemos de mucho dinero, así que no hay mucho donde elegir.

FIRST DATE
BARRIOS: I Y 4

El primer encuentro en solitario con Michelle puede llegar a ser de lo más fructífero. Tras recogerla en su piso tendremos que llevarla a la feria de atracciones de Firefly Island y **echarnos unas partidas de bolos (6)**, ya que las atracciones están cerradas. Finalizaremos la misión devolviendo a la chica a su piso. ¡Ya tenemos nuestro primer "ligue"! Hay que celebrarlo.

BLEED OUT
BARRIOS: 4 Y 5

Roman ha sido "cazado" por los prestamistas albaneses y ahora le tienen acorralado en unas canchas de basket del barrio. Tendremos que ir hasta allí y **vencer a Bledar y Kalem con nuestros puños (7)**. Todavía queda Dardan, al que tendremos que perseguir (cuidado con no perderlo de vista) hasta un almacén abandonado. Allí acabaremos con él.

EASY FARE
BARRIOS: I Y 4

Vlad sigue acosando a nuestros chicos, así que tendremos que hacerle algunos favores para calmarle. En este caso será recoger a Jermaine, uno de sus clientes habituales, y llevarle hasta Masterson Street. Allí los polis le tienden una emboscada y tendremos que despistarlos saliendo de la zona de búsqueda. Terminaremos llevando a Jermaine hasta un garaje Pay'n'Spray.

JAMAICAN HEAT
BARRIOS: I, 2 Y 6

Un amigo de Roman nos espera en Outlook Park. Se trata de Little Jacob, un buen tío algo "pasado" de





7 **LOS COMBATES CUERPO A CUERPO** serán nuestra única posibilidad de acabar con los enemigos al principio del juego.



8 **NUESTRA CONDUCCIÓN** puede ser tranquila o agresiva. Si llamamos la atención la policía nos perseguirá.

















tanto fumar. Al tocar la bocina junto al parque, este subirá al coche. **Le llevaremos hasta el punto donde tiene su reunión (8)**, que pide que la "supervisemos" desde un altillo. Pistola en mano, tendremos que acabar con los gangsters que intentan acribillar a nuestro nuevo colega. Cuando devolvamos a LJ a Homebrew Café habremos terminado. Sin lugar a dudas, esta no era nuestra idea del sueño americano.

UNCLE VLAD
BARRIOS: I Y 4

Roman tiene el corazón roto tras enterarse de que su amada Mallorie le ha estado engañando con este mafioso ruso durante algún tiempo. Como buenos primos, le daremos a Vlad su merecido, aunque Roman suplica que no hagamos nada. Para ello **iremos hasta el bar donde suele ir (Comrades Bar) (9)** y le perseguiremos para que no huya (es mejor que no os enfrentéis a sus matones y os concentréis en Vlad). **Intentad que no se aleje demasiado (10)** y pronto iniciará una nueva escapada a pie. Nosotros somos más rápidos y pronto daremos con él. Sin piedad, **habrá que eliminarle (11).**

VLAD

BULL IN A CHINA SHOP
BARRIOS: I Y 7

Mientras Roman reúne dinero e intenta pagar a este mafioso ruso, ¿qué mejor que hacer algunos trabajillos para él y ganar algo de pasta extra? Este encargo consistirá en dar una lección a uno de sus "clientes", que se ha retrasado en pagarle más de la cuenta. Debemos ir hasta su tienda de porcelana en Dukes (conduciendo o en taxi), **romper el cristal con uno de los ladrillos (12)** que encontraremos alrededor y, tras persuadirle, recoger el dinero de Vlad.

HUNG OUT TO DRY
BARRIOS: I, 8 Y 9

Los contactos de Vlad parece que no le toman en serio. En este caso se trata del dueño moscovita de una lavandería, que le debe dinero por su protección. **Al entrar en el establecimiento (13)** el dueño emprenderá la huida. Es el momento de perseguirle (ha montado en una furgoneta). Robaremos un coche del aparcamiento trasero y, **tras embestirle varias veces (14)**, este se detendrá. Ya tenemos el dinero. Es hora de volver.

CLEAN GETAWAY
BARRIOS: I, 2, 6 Y 10

Como intercambio de una deuda a cobrar por otro de sus clientes morosos, Vlad nos ordena robar un flamante Blista Compact plateado. Para llegar hasta él tendremos que **coger el metro hasta la estación de East Island City (15)**. Dentro podremos cambiar las vistas y disfrutar del maravilloso paisaje de Liberty City. ¡Ojo! Si están activados los niveles de búsqueda no podremos utilizar ni este servicio ni los taxis. Una vez tengamos localizado el coche, tendremos que convencer a su dueño de que ahora este le pertenece a Vlad (también podemos pasar y robar directamente el vehículo), **para lo que podemos utilizar los puños (16)**. Cogemos el coche y, tras llevarlo a un tren de lavado, lo aparcamos en el garaje de Vlad. Ya sabemos dos cosas nuevas: utilizar el transporte público y **los trenes de lavado (17)**, algo que puede resultar útil a lo largo de la aventura. La ciudad ofrece cientos y cientos de posibilidades.

IVAN THE NOT SO TERRIBLE
BARRIO: I

Empiezan los problemas. Uno de los socios de Vlad, Ivan, ha faltado el respeto al gran jefe Mijaíl ▶▶


17 LOS TRENES DE LAVADO nos permiten ver cómo nuestro coche queda limpio como la patena. Hay diversas cámaras



18 LAS PERSECUCIONES suelen acabar con nuestro objetivo huyendo a pie o destrozando su vehículo.


19


20


21


22


23


24


25


26

Faustin, y esto es algo que el ruso no va a consentir. Además está robando documentos de la tienda de taxis de Roman, así que ya tenemos doble motivo para pararle los pies. Tras ir al taller de Roman, iniciaremos una persecución (18) hasta unas obras en Hove Beach. Allí tendremos que perseguir a Ivan, que intenta escapar a toda costa (19). Tras subir por las escaleras y saltar unos cuantos edificios ya le tendremos contra las cuerdas. Es momento de decidir si su vida acaba aquí o se alarga un poco más (si es así, aparecerá como personaje secundario tras completar "Action Speaks Louder than Words" para hacernos ganar algo de dinero). En esta misión aprendemos a escalar (apretando el botón lo haremos más rápido) y subirnos a distintos elementos (20). No perdáis a Ivan en la persecución o la misión fracasará. Con esto finalizamos las misiones para el mafioso ruso que tantos problemas os está ocasionando a vosotros y al negocio de vuestro primo.

LITTLE JACOB

CONCRETE JUNGLE

BARRIOS: 3, 6, 11 Y 12

El rasta amigo de Roman se ha dado cuenta de nuestra pericia como ejecutor y quiere que le ayudemos con unos cuantos asuntos (21). El primero será acompañarle a una reunión en los apartamentos Willis. Nos pide que nos quedemos esperándole mientras cierra el trato (22), pero pronto nos avisará de que ha ido mal y tendremos que deshacernos de los tres camellos con los que estaba tratando.

Podemos derribarlos con el coche, pistola en mano (23) o lanzándoles cócteles Molotov. Después, recogeremos a LJ y le llevaremos a unas casas en Meadows Park. Aquí tendremos que acabar con otros tantos camellos que nos esperan con sus pistolas. Hay que cubrirse bien (24). Al acabar con ellos tendremos que acompañar a Little Jacob de vuelta al café. Aprenderemos las primeras tácticas de cobertura. No dejéis que LJ muera o la misión fracasará instantáneamente.

SHADOW

BARRIOS: 3 Y 13

Unos usurpadores están intentando adueñarse de Bohan Sur, zona que pertenece a los negocios de LJ y Badman (25). Nuestra misión será borrarles del mapa. Para ello, tendremos que encontrar primero al camello que actúa en la zona.

Tras seguirle durante un rato (26), nos llevará hasta los edificios donde se encuentran los proveedores. La mejor táctica es seguirle desde lo lejos para no espantarle y que salga corriendo (incluso una llamada a nuestro móvil puede alertarle). Una vez subamos por las escaleras de los bloques, debemos tener cuidado con la sala donde están los narcos ya que además de lidiar con la puerta principal (hay que romper la cerradura), hay enemigos escondidos en la habitación trasera (27).

Una vez completemos esta misión, se activará el grupo de objetivos secundarios **"Drug Delivery"**, que consiste en entregar diversos "paquetes" por toda la ciudad. En el mapa desplegable que acompaña a la guía podemos localizarlos todos, concentrados en el área de Dukes.

FAUSTIN/ DIMITRI

CRIME AND PUNISHMENT

BARRIOS: 1, 11, 14 Y 15

La muerte de Vlad nos arrastra hasta la casa de su jefe Mijaíl Faustin. Pronto seremos encon-





27 **CUALQUIER RINCÓN** guarda una sorpresa en forma de gangster. Los puntos rojos son armas que podemos recoger.



28 **ESCONDERSE DE DIMITRI** no sirve para nada. Pronto seremos encontrados por este mafioso ruso. Su jefe es Faustin.


29


30


31


32


33


34


35


36

trados por el jefe del mafioso ruso (28). Este personaje es de lo más efusivo y excéntrico, víctima de un trastorno bipolar. **Cuenta con la ayuda de Dimitri Rascalov (29),** nuestro contacto telefónico para la primera misión que nos van a encomendar. No queda más remedio que robar un cargamento de teles, ya que encima han cogido a nuestro primo Roman como prisionero. Para ello, habrá que **robar primero un coche patrulla (30)** y llegar hasta las furgonetas. Dar con la correcta (hay 3) **nos llevará como mínimo dos intentos (31).**

Una vez localizada, es cuestión de **llevarla hasta el garaje (32).** Para localizar los vehículos puede servirnos de ayuda el GPS que tiene nuestro vehículo. Y ojo, debéis tener en cuenta que perderlos significa fracasar en la misión.

Una vez completemos esta misión, se activará el grupo de objetivos secundarios **"Misiones Vigilante"** y **"Los Más Buscados"**, en los que tendremos que acceder a los archivos policiales para detener los crímenes que se estén desarrollando a lo largo y ancho la ciudad.

DO YOU HAVE PROTECTION?

BARRIOS: 1, 8, 9 Y 14

Mijaíl y Dimitri son una bomba de relojería. Mientras que uno es como un animal descontrolado, el otro es la calma personificada. El próximo trabajo es recaudar el dinero de un sex-shop de Hove Beach que no comparte sus ganancias con sus colegas rusos. Será tan sencillo como **acompañar a Dimitri hasta el local e intimidar a sus dueños (33),** que están acompañados de un actor porno que se quedará cojo después de hablar con nosotros (adivinad cómo). Con la pasta en los bolsillos, **volveremos a la casa de Faustin (34),** pero pasando antes por una armería y haciéndonos con un subfusil micro (1200 $ a cuenta de Dimitri). Ahora ya sabemos dónde ir cuando tengamos necesidad de recargar munición.

Hay varios elementos que pueden hacer fracasar la misión: que maten a Dimitri, que el propietario de la armería sea herido, que los gerentes del sex-shop sean heridos demasiado pronto o que abandonéis a Dimitri en el local. Hay que tenerlo muy en cuenta.

FINAL DESTINATION

BARRIOS: 4 Y 16

Dimitri desconfía de uno de sus amigos más cercanos, ya que la policía está recibiendo demasiados "chivatazos" sobre sus últimos trabajos. Así que... tendremos que deshacernos de él, cómo no. Su nombre es Lenny y le encontraremos en el barrio industrial. Sin embargo, **tendremos que subir a la estación de metro (35)** para encontrarle. Estará acompañado de algunos de sus compinches. **Tendremos que acabar con ellos (36)** y evitar que escapen con el coche. En el caso de que lo consigan, **debemos pararlo y acabar con él/ellos (37).**

Esta es la misión donde se va a desarrollar el primer tiroteo a pequeña escala de todo el juego, y también la primera en la que usaremos de los peajes en la autopista (5 $). Pasar por caja sirve para no atraer a la policía y aumentar nuestro nivel de búsqueda. Como en todas las misiones, hay elementos que la pueden hacer fracasar. En este caso, si Lenny escapa o llega a casa tras la huída, tendremos que comenzar de nuevo.

NO LOVE LOST

BARRIOS: 7, 12, 14 Y 17

Faustin está enloquecido. Para más inri, su hija tontea con uno de los integrantes de una banda ▸▸


37 LA PUNTERÍA EN COCHE es más complicada. Podemos elegir diferentes armas. ¡Apuntad a las ruedas del rival!


38 LAS PUESTAS DE SOL son especialmente bonitas. Siempre y cuando no haya algún tiroteo de por medio, claro.


39

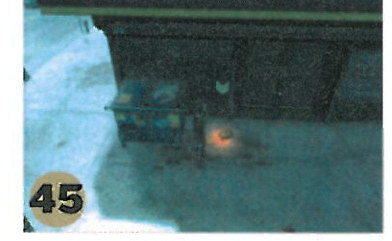

40


41


42


43


44


45


46

de motoristas, "The Lost". Nos pedirá que les demos un escarmiento, **así que tendremos que ir a buscar primero a la chica (38 y 39)**, que habla con un tipo en moto. Al vernos saldrá pitando y **tendremos que perseguirle (40)** hasta que nos conduzca hasta el resto de miembros de la banda. Podremos acabar con ellos tanto **subidos en nuestra moto (41)**, como bajando de ella y disparando en el parque.

Si conseguimos deshacernos del novio al principio de la misión nos ahorraremos el resto del tiroteo.

RIGGED TO BLOW
BARRIOS: 14, 16 Y 18

La mujer de Mijaíl también es **víctima de sus continuos altibajos (42)**. Tras presenciar una desagradable escena "familiar", Faustin nos ordenará robar un camión y hacerlo explotar en el garaje de un hombre que le debe dinero. Lo primero que tendremos que hacer será **conseguir el vehículo (43)**, y después conducirlo hasta el garaje sin dañarlo demasiado (o explotará) y hacerlo explotar **tras pulsar el botón que aparecerá en la pantalla (44)**. Tenemos que abandonar rápidamente la zona si no queremos ser descubiertos por la "pasma" y aumentar rápidamente nuestro nivel de búsqueda.

THE MASTER AND THE MOLOTOV
BARRIOS: 1 Y 17

Dimitri está cansado de su colega Faustin. Eran compañeros de guerra y han vivido muchas cosas juntos (de hecho, se podría decir que son como hermanos), pero las últimas decisiones están poniendo en serio peligro el negocio de ambos. Y la suma de dinero que Dimitri nos ofrece por acabar con Faustin no está nada mal, así que... manos a la obra. El capo ruso se encuentra en el club "Perestroika", rodeado de sus guardaespaldas. Sin embargo, **tenemos blindaje corporal en la esquina del club (45)**, cortesía de Dimitri. Con ella y las armas que hayamos podido comprar en la armería, tenemos que entrar y acusar a Faustin, quien no dudará en ordenar que nos maten.

Tras acabar con sus muchachos a tiros (46), este intentará huir por la parte de atrás. **Alcanzarle en el tejado del edificio no será difícil (47)**. Ya sabéis qué hay que hacer con él. Si Faustin lograra escapar, fracasaría la misión.

RUSSIAN REVOLUTION
BARRIOS: 2 Y 6

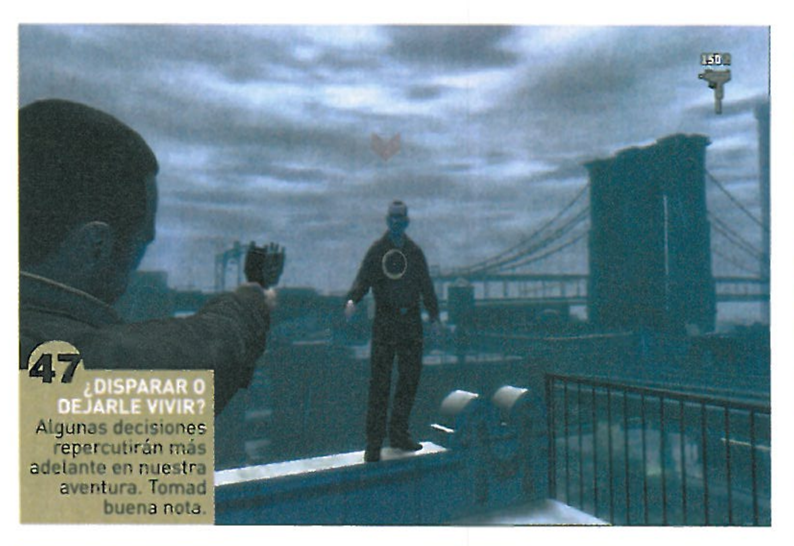
Con el trabajo bien hecho, ya sólo nos falta recoger la pasta. El listo de Dimitri quiere que vayamos solos a recogerla. Sin embargo, nuestro colega Little Jacob nos llama antes y nos aconseja que no vayamos solos. No podemos fiarnos de los tipos rusos. Así, **nos encontraremos con él en el almacén de East Hook (48)**, y pronto descubrimos que Dimitri nos ha tendido una trampa. Quería entregarnos a otro ruso llamado Bulgarin, un antiguo conocido de Niko en Europa. Tendremos que **eliminar a la banda que nos acosa en el local y escapar de la policía (49 y 50)**, que ha cercado también el lugar. Cuidado con Little Jacob. Si muere la misión habrá fracasado. Una vez conseguido esto, finalizaremos la misión al llevar a LJ hasta su refugio.

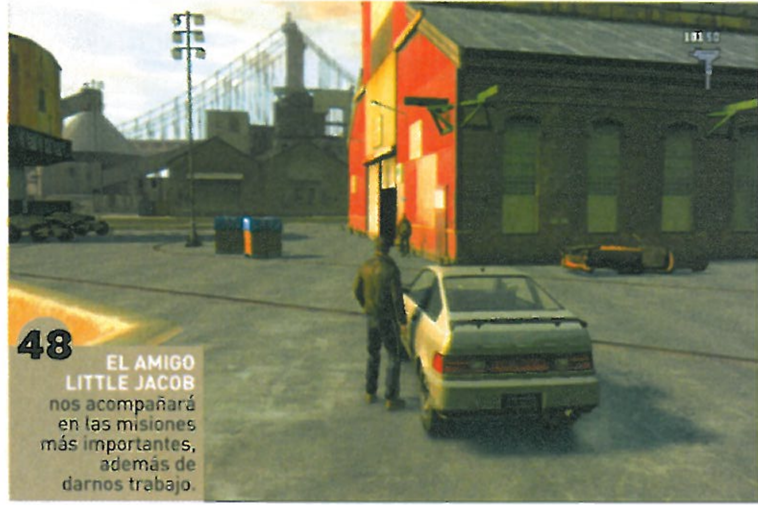
ROMAN

LOGGING ON
BARRIO: 2

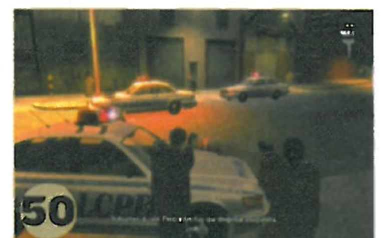
Roman quiere que conozcamos a su amigo Brucie, un tipo algo pasado con los esteroides y amante de las emociones fuertes. Además, nos aconseja abrir una cuenta de correo en Internet y accedamos a la



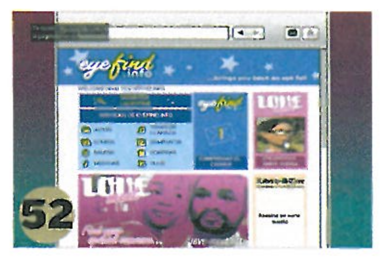

47 ¿DISPARAR O DEJARLE VIVIR? Algunas decisiones repercutirán más adelante en nuestra aventura. Tomad buena nota.


48 EL AMIGO LITTLE JACOB nos acompañará en las misiones más importantes, además de darnos trabajo.


49

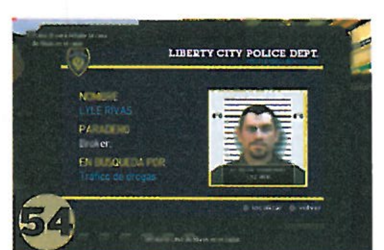

50


51



52


53



54


55


56

red de Liberty City, todo un mundo de posibilidades al alcance de un click. Es tan sencillo como **visitar un cibercafé y seguir las instrucciones en pantalla (51 y 52).**

Una vez completemos esta misión se activará el grupo de objetivos secundarios **"Exotic Exports"**, que es ni más ni menos que recuperar coches para Brucie.

BRUCIE

SEARCH AND DELETE

BARRIOS: 2, 8, 9 Y 15

Brucie está empeñado en ayudarnos a conseguir algo de dinero extra y así dar un pequeño empujón a los Bellic, pero tendremos que hacer algunos recados a cambio. El primero consiste en eliminar a un tipo que va a testificar en su contra por un asunto de hace bastante tiempo. Como el objetivo está oculto, habrá que consultar los archivos policiales robando un coche patrulla y accediendo a la base de datos.

Si no hay ningún coche cerca, **tendremos que llamar al 911 y seleccionar el servicio de policía (53).** No tardarán en llegar. **Una vez localizado Lyle Rivas en la base de datos (54),** tendremos que ir hasta el punto que nos indique el GPS. Huirá en coche. **Iniciaremos una frenética persecución (55)** en la que sólo vale acabar con Rivas. Si conseguimos dañar lo suficiente el vehículo, este saldrá y entonces podremos atropellarle.

EASY AS CAN BE

BARRIOS: 2 Y 11

Agradecido por el trabajo anterior, ya tenemos la confianza de Brucie en el bolsillo. Ahora nos toca recuperar un coche que desea a toda costa (un fastuoso Oracle). Se encuentra custodiado por los matones de Lyle (el tipo de la misión anterior), así que tendremos que robar el vehículo y **acabar con ellos al volante (56).** Después simplemente tendremos que llevar el coche al garaje de Brucie. Cuidado, ya que son tres los vehículos a los que tendremos que hacer frente. La mejor táctica puede ser disparar a las ruedas, después acabar con el acompañante y finalmente con el conductor.

OUT OF THE CLOSET

BARRIOS: 2 Y 11

Lyle Rivas parece no estar dispuesto a dejar de dar guerra tan fácilmente. Ni muerto. Ahora es su primo "Tom el Francés" el que toma el relevo y amenaza a Brucie. Al igual que Lyle, el objetivo está oculto, pero dispone de un perfil en Internet. Para concertar una cita, tendremos que conectarnos desde un cibercafé tw@ y **visitar la web love-meet.net, sección "male" (chicos) (57).** Tardaremos un rato en conseguir respuesta (podemos ir al piso franco a descansar, ver la tele o incluso citarnos con Michelle) pero el e-mail de respuesta incluirá el lugar donde se producirá nuestro encuentro: el restaurante de la calle 69. Tom llevará una rosa en la solapa. **Sería conveniente que visitaras alguna de las tiendas Perseus para ponerte "mono" (58).** En cuanto comencemos a "ligotear" con él será pan comido **sacar nuestro arma y acabar de manera sencilla (59).**

Como en el resto de misiones, hay una serie de condiciones que pueden hacer que fracaséis: la principal será que respondáis negativamente al e-mail de Tom. Durante el evento recibiréis un par de llamadas. Una de Roman, en la que dice que se está echando a perder con el juego, y otra de Dimitri, dispuesto a acabar con nosotros por todos los modos. La cosa se empieza a animar y los primos Bellic están invitados a todas las fiestas. ▶▶



57 LOS PERFILES DE CITAS por Internet están a la orden del día en Liberty City. Abrirnos uno nos asegurará ligues.


58 LAS TIENDAS PERSEUS nos permiten comprar ropa elegante, perfecta para ejecutar algunas misiones.


59


60


61


62


63


64


65


66

NO. 1

BARRIOS: 2 Y 11

Brucie desprende testosterona y adrenalina al cien por cien. Ahora está obsesionado con conseguir un coche y hacerse el amo de las carreras ilegales de la ciudad. Nuestra misión será **acompañarle al sitio donde se encuentra el vehículo (60)** y quedar el primero. Aquí no hay sitio para segundones.

Cuando hayamos completado esta misión se activará el grupo de objetivos secundarios **"Carreras"**, que consiste en una serie de competiciones callejeras a lo largo de las tres islas de Liberty City.

ROMAN

ROMAN'S SARROW

BARRIOS: 1 Y 4

Niko y Roman quedan para hablar de su nueva situación en el barrio. Han pasado muchas cosas desque que llegamos a la ciudad y hay que ponerse al día. Nuestro primo sigue ilusionado con toda esa quimera de conseguir el sueño americano, y parece que ahora nada ni nadie podrá pararlo. Sin embargo, al llegar al apartamento de Roman y pasar por su negocio de taxis reaparece la dura realidad: la mafia nos persigue y han quemado ambos puntos. Para comenzar de cero, nos mudamos a Bohan con Mallorie, la novia de nuestro primo. Quizás sea una buena forma para olvidarse de Dimitri durante una larga temporada.

MANNY

ESCUELA OF THE STREETS

BARRIOS: 13, 16 Y 19

La llegada a Bohan pone punto y seguido a nuestra particular guerra con la mafia rusa. Mallorie **nos presenta a Manny Escuela (61)**, un activista comunitario dispuesto a barrer las calles del barrio mientras consigue algún contrato televisivo por ello. Nuestra primera misión a sus órdenes será la de ir a por un grupo de camellos. Para ello **tendremos que seguir a uno de ellos en coche (62)** hasta que llegue al almacén donde están el resto de los narcos. No hay que acercarse demasiado a él o nos "cazarán". Debemos subir por el tejado y **acceder al interior del almacén desde una trampilla (63)**. En el tiroteo tendremos que **acabar con todos los enemigos (64)**. Podéis recobrar algo de vida en la máquina de bebidas de la sala.

STREET SWEEPER

BARRIO: 13

El oficial Francis McReary, un viejo conocido de Niko, se ha visto atraído por las nobles acciones de Manny en el descuidado barrio de Bohan. **Acabar con un grupo de pandilleros será lo próximo que tendremos que hacer (65 y 66).** Podemos atacarles desde el vehículo o bien a pie, pero es importante tener en cuenta que un tiroteo mientras vamos conduciendo puede atraer a la policía. Lo mejor es concentrarse en la banda y después intentar bajar el nivel de búsqueda.

THE PUERTO RICAN CONNECTION

BARRIOS: 4, 13 Y 20

La antigua pandilla de Manny no está hablando nada bien de él, y eso es al go que **no le beneficia para su ansiado éxito televisivo (67).** Tendremos que acabar con ellos tras **perseguir el tren en el que van subidos (68).** Cuando se detenga bajarán de la estación, y será entonces cuando tendremos que dar buena cuenta de ellos. **Podemos esperarles junto al coche donde sabemos que van a subir o iniciar una persecución**





67 **MANNY ESTÁ OBSESIONADO** en convertirse en el gurú de Bohan, gracias a su programa de TV y lucha anti-droga.



68 **PERSEGUIR OBJETIVOS** es fácil gracias a la cámara y el GPS. Una buena forma de no dejar escapar a nuestras víctimas.


69


70


71


72


73



74


75


76

(69). Hay que tener en cuenta que perder la referencia visual del tren o perder el objetivo una vez que haya desembarcado del tren elevado son causas suficientes para que se aborte la misión. ¡Ah! Y ni si os ocurra intentar robar su coche, porque no es posible.

ELIZABETA

LUCK OF THE IRISH

BARRIO: 13

Mallorie nos presenta a otro de sus amigos, toda una figura de los bajos fondos que **quiere que acompañemos a su amigo "Packie" en su próximo recado (70)**. Lo único que tendremos que hacer será supervisar el encuentro **desde el tejado de uno de los edificios próximos (71)** rifle de francotirador en mano.

La reunión no acabará todo lo bien que creía Packie, así que tendremos que protegerle **disparando a los miembros de la banda (72)**. Disparar a uno de los barriles explosivos que hay en la zona limpiará fácilmente a los objetivos, pero cuidado, ya que la muerte de Packie o estropear la reunión será sinónimo de fracaso.

BLOW YOUR COVER

BARRIOS: 3, 13 Y 21

Elizabeta nos presenta a otro de sus contactos, **un tipo llamado Playboy X (73)** que tiene que cerrar una venta de heroína. El primer paso será llevar a PX al apartamento donde está el contacto. Una vez allí, **subiremos al piso donde se está realizando la venta (74)** para darnos cuenta que el comprador es un policía encubierto.

Para finalizar la misión con éxito tendremos que **acabar con los cuatro miembros NOOSE (75)** que encontramos en el rellano, limpiar el cuarto y quinto piso y, por último, hacer lo propio en el tejado.

THE SNOW STORM

BARRIOS: 7, 13, 16 Y 22

Esta es una de las primeras misiones más completas de «GTA IV» por su variada mezcla de estilos. **Elizabeta y Little Jacob tienen un pequeño problema con un cargamento de droga (76)** que, al parecer, ha sido robado. Debemos ir hasta el antiguo hospital de Colony Island y **abrirnos paso hasta localizar el alijo (77)**. Los barriles explosivos y la cobertura serán cruciales. La policía está haciendo una redada y tendremos que escapar del lugar a toda prisa, para acabar en una lancha Jetmax y reunirnos con LJ. Cuidado al final de la misión, ya que tres estrellas de búsqueda se asignarán a Niko.

HAVE A HEART

BARRIOS: 10, 13 Y 19

En plena crisis de Elizabeta, Manny no tiene otra cosa mejor que ir a importunarla con acusaciones sobre los problemas de droga del barrio. Esto es sinónimo de muerte instantánea para el pobre Manny, y un nuevo recado para nosotros. Tendremos que **coger el coche y llevar los restos de Manny y su cámara a un doctor traficante de órganos (78 y 79)**. Cuidado con el paseo, ya que el maletero puede abrirse y descubrirnos. Una opción alternativa (aunque sin recompensa) es destruir el coche o lanzarlo al río. Acabaremos la misión, pero no recibiremos nada a cambio.

PLAYBOY X

DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

BARRIOS: 21, 23 Y 24

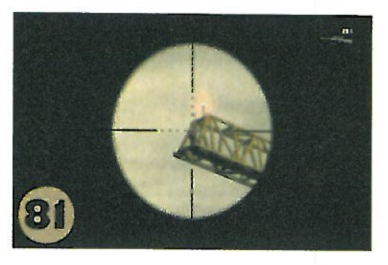
Ansioso por convertirse en un nuevo rico de Liberty City, los planes de Playboy X comienzan por boicotear los sindicatos de una obra del sur de la isla, supervisada ▶▶


77 CUBRIRNOS EN LOS TIROTEOS es muy importante para no resultar heridos. Todo vale: paredes, vigas, escombros, etc.


78 CERRAD EL MALETERO por si acaso. Si se abre por accidente, quizá nos llevemos alguna "sorpresa" así de desagradable.


79


80


81


82


83


84


85


86

por uno de sus amigos. Cuando visitamos a Playboy X por primera vez, aparece el personaje Dwayne Forge, un antiguo amigo suyo que acaba de salir de la trena. Para su operación "urbanística" cuenta con nuestra ayuda. En el 4x4 que pondrá a nuestra disposición tendremos un montón de armas (80).

Una vez llegados al destino, tenemos que derribar a los francotiradores que vigilan el lugar (con nuestro propio rifle) (81) y atravesar la zona eliminando a los sindicalistas de por medio. Hay cuatro jefes con los que tendremos que acabar (82). Para esta misión son muy útiles las granadas. Mejor aún si las controlamos de forma manual y no automática.

PHOTO SHOOT

BARRIO: 21

Nadie se mete con Playboy X. O al menos si cuenta con sicarios como nosotros. En la canchas de Exeter (83) se encuentra uno de los rivales de nuestro nuevo amigo. Está filtrando información y faltando el respeto a PX. Tras recibir un móvil con cámara, recibiremos instrucciones para hacer una foto al objetivo (84), enviarla y acabar con él. Cargarnos a Marlon es el último obstáculo de esta misión.

Para impedir su huida, podemos ir primero hacia su flamante Patriot (junto a las canchas) y disparar a las ruedas. Si la policía se ve alertada, hay que reducir el nivel de búsqueda y volver después.

THE HOLLAND PLAY

BARRIO: 21

Las noticias de nuestro "trabajillo" para Dwayne en el club de striptease de Bohan (leer un poco más adelante en "Undress to Kill") han llegado a oídos de Playboy X. Nos cita en su casa para decirnos que el regreso de su antiguo amigo no le hace nada de gracia: quiere que le asesinemos. Ya no es el mismo de antes y no comprende la filosofía del nuevo negocio. Sin duda, una decisión que hay que pensar detenidamente. Sobre todo si al salir del apartamento recibimos otra llamada. Adivinad... Dwayne también quiere un futuro sin Playboy X. Se siente vendido por su antiguo amigo. Hay que tomar una decisión: "D" o "X" (ver mapa). Si optamos por el primero, tendremos que acabar con él tras enfrentarnos a unos de sus pocos guardaespaldas. Si, por el contrario, elegimos a Playboy X, en su lujoso ático de Algonquin nos enfrentaremos a sus más cercanos sicarios (85), para continuar siguiéndole por los tejados y acabar liquidándole (86).

Si por el contrario hemos elegido a PX como objetivo, será bueno saber que su piso será un nuevo refugio para nosotros y que, en su armario, estarán a nuestra disposición los atuendos de «GTA III».

DWAYNE

RUFF RIDER

BARRIOS: 21, 23, 25, 26 Y 27

Recién salido de chirona, el pobre de Dwayne se ha quedado sin la parte del negocio que compartía con Playboy X tiempo atrás. Sin rumbo fijo y sin amigos, se apoya en nosotros para intentar salir a flote. Lo primero que querrá hacer es vengarse de su ex-novia. Nos dirigiremos a las máquinas recreativas junto al barrio chino. Tras decidir si eliminar o no a Cherise (87 y 88), perseguiremos al "chulo" que le acompañaba, un tal Jayvon. Va en moto (89). Acabar con él pondrá punto y final a esta primera venganza.

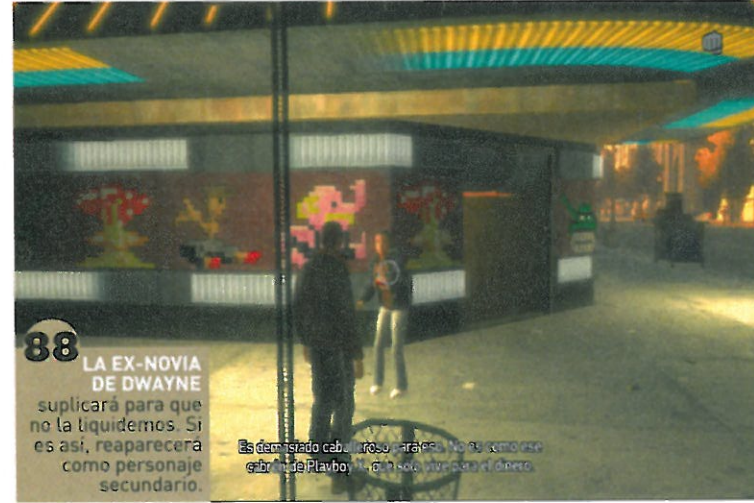
UNDRESS TO KILL

BARRIOS: 13 Y 21

Antes de ser encerrado, uno de los puntos en los que se sustentaba el negocio de Dwayne era el club de striptease "Triangle Club" (90),



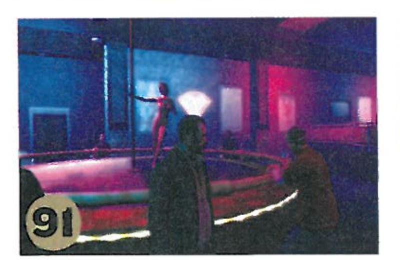
LOS SALONES RECREATIVOS del barrio chino son un ejemplo del gusto de Rockstar por recuperar elementos clásicos pixelados.



LA EX-NOVIA DE DWAYNE suplicará para que no la liquidemos. Si es así, reaparecerá como personaje secundario.

















en el barrio de Bohan. Tendremos que recuperarlo por él. Al entrar localizaremos a los gerentes del lugar **escuchando las conversaciones de los clientes (91)**. Una vez tengamos los tres objetivos en nuestro radar, es hora de que **empiece el verdadero espectáculo (92)**. Sin embargo, el último enemigo escapará en coche, así que tendremos que hacernos con un vehículo (un veloz Coquette) y darle caza. El club entra en alerta al escuchar cualquier tiroteo, así que una manera de acabar con los gerentes es emplear nuestros puños. Limpio y más sencillo.

FRANCIS (I)

CALL AND COLLECT

BARRIOS: 24 Y 28

Viejos conocidos (la "amistad" con Niko va más allá de su breve encuentro en "The Puerto Rican Connection"), el subcomisario de policía está metido en algunos líos y **no dudará de tirar de nosotros para solucionarlos (93)**. Alguien le está chantajeando y tenemos que eliminarlo. El objetivo se encuentra en el mirador de Union Drive East. Sin embargo, sólo tenemos su número de teléfono, así que tendremos que llamarle y ver quién de todos los paseantes **coge el móvil (está junto al puesto de perritos calientes) (94)**. Cuando le hayamos identificado, será cuestión de acabar con él y hacernos con su memoria, que tendremos que devolver a Francis.

FINAL INTERVIEW

BARRIOS: 29 Y 30

Uno de los abogados más prestigiosos de Liberty City está detrás de Francis, así que nuestra próxima misión será acabar con él. Para ello tendremos que concertar una falsa entrevista de trabajo en su oficina. Lo primero será **echar nuestro currículo en la página web de la empresa (95)** (si nos fijamos bien, están buscando a alguien para asuntos relacionados con Europa del Este, así que nuestro perfil encaja perfectamente). Después, ir a Perseus (tienda de ropa) y **comprar un traje y zapatos elegantes (96)**. Ahora ya estamos preparados para visitar al Sr. Goldberg.

Tras seguir a la recepcionista hasta su despacho, tendremos que **apuntar a nuestro objetivo, coger los documentos, deshacernos de él y escapar del edificio (97)**. Para finalizar, nos reuniremos con Francis para entregarle las pruebas incriminatorias.

Un buen truco para escapar sin problemas es disparar a los cristales del despacho de Goldberg y salir por ahí. Así evitaremos el acoso policial. También podemos rellenar algo de energía con el botiquín que se encuentra justo en recepción.

HOLLAND NIGHTS

BARRIOS: 23 Y 31

Otra misión en la que tenemos que eliminar a un rival del subcomisario. Al menos, Francis nos da algo de pasta con cada "recadito". Nos dirigiremos a un grupo de viviendas de East Holland y esperaremos a recibir la llamada de Francis, que nos confirmará que el objetivo se encuentra en el segundo piso. Eso sí, llegar hasta él no será nada fácil, ya que Clarence está bien rodeado por sus guardaespaldas. Tendremos que decidir si eliminarle o dejarle vivir. La segunda opción le activa como personaje aleatorio tras la misión "Blood Brothers".

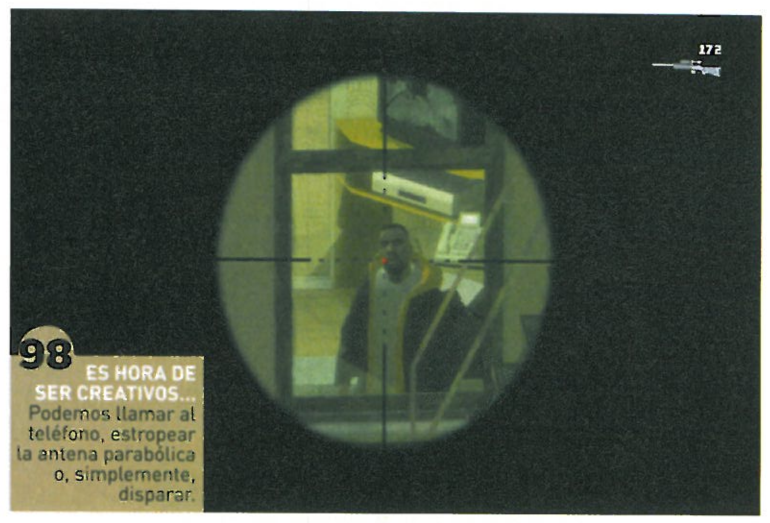
LURE

BARRIOS: 24, 31 Y 32

Francis está histérico. Está a punto de ser delatado y no puede consentirlo si quiere seguir "trepando" en la ciudad, así que tendremos que hacer una visita sorpresa. Nos ▸▸



A VECES NO EXISTE OPCIÓN. Usar la violencia extrema es la única posibilidad a la hora de acabar con un objetivo.



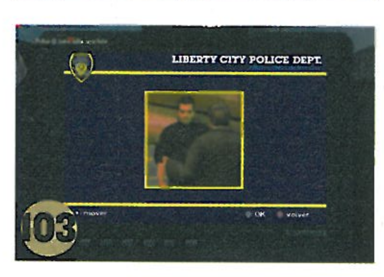
ES HORA DE SER CREATIVOS... Podemos llamar al teléfono, estropear la antena parabólica o, simplemente, disparar.

















▶▶ ha dejado un rifle y munición en el maletero de un coche. Sólo tenemos que **ir hacia el edificio del objetivo y subir al tejado opuesto (98)**. Desde allí podremos disparar y eliminar a Clarence sin problema. Hay otras opciones más pacíficas y creativas: llamar al número de teléfono (545-555-0122) o disparar a la antena parabólica para hacer que suba al tejado a mirar.

U.L. PAPER

WRONG IS RIGHT

BARRIOS: 33, 34 Y 35

Por si no tuviéramos pocos traidores con todos los anteriores, Michelle se sube al carro al confesarnos que trabaja para una organización del gobierno. Hay que cooperar si no queremos vernos entre rejas, así que la primera misión que recibimos es conseguir información de un tal Oleg Minkov. Al llegar a su apartamento, recibiremos órdenes de mirar el correo electrónico para ver si localizamos al objetivo. Se encuentra en una joyería de Algonguin. Al llegar, Minkov saldrá huyendo y tendremos que iniciar una vertiginosa persecución en coche. El único final posible es acabar con él.

DUST OFF

BARRIOS: 23, 29, 32, 34, 35, 36 Y 37

Hay dinero procedente del terrorismo en juego, así que esta misión es de **extrema importancia para U.L. Paper (99)**. Recibiremos órdenes de ir a Civilization Plaza, lugar donde **está aterrizando un helicóptero (100)** con el que tendremos que hacernos con su control. No hay que perderlo de vista mientras conducimos el coche o fracasaremos la misión. **Tras eliminar a los enemigos que lo rodean (101)** tendremos que conducirlo hasta la **zona sur del aeropuerto (102)**, en la zona de carga. Tened cuidado con los edificios y comenzad a familiarizaros con los controles, ya que más adelante nos esperan nuevas misiones por aire. Disfrutad de las bellas vistas de la ciudad. Sin duda, el distrito de Algonquin y su área financiera es lo más impresionante a nivel de rascacielos.

PORTRAIT OF A KILLER

BARRIOS: II Y 35

El tal Paper nos logra sacar algo de información de nuestro turbio pasado. Un ex-combatiente de los balcanes que traficó con todo tipo de cosas para sobrevivir al holocausto. Eso es lo que somos. Hasta nuestra llegada a Liberty City, claro. Es hora de volver a visitar la base de datos de la policía, aunque en esta ocasión **los archivos de fotos serán más útiles (103)**. Para lograrlo, hay que hacerse con un coche patrulla (ya sabemos cómo hacerlo sin llamar demasiado la atención). Tendremos que dirigirnos al lugar donde se encuentra con sus guardaespaldas y **acabar con él y el resto de su banda (104)**. No es tarea demasiado difícil...

PAPER TRAIL

BARRIOS: 33, 34 Y 35

Con el mismo helicóptero de la misión "Dust Off" tendremos que **afrontar esta misión en compañía de Little Jacob (105)**. Nuestro copiloto tiene un lanzacohetes para derribar el objetivo que nos han ordenado, otro helicóptero del que desconocemos quién lo dirige. Tras **perseguirlo por media Liberty City (106)** (cuidado que no se aleje demasiado o tendremos que comenzar de nuevo) habrá que situarse **a la derecha del objetivo para dejar suficiente visión (107)** a nuestro compañero y que así pueda disparar. Alejados ya de la urbe, el helicóptero será historia.





107 EL PRIMER VIAJE AÉREO nos dará una idea de la magnitud total de Liberty City. De lo más grande visto en mucho tiempo.



108 ALGUNOS MOVIMIENTOS nos permiten trepar y subirnos a sitios elevados desde donde podemos planear el ataque.



109



110



111



112



113



114



115



116

ROMAN

HOSTILE NEGOTIATION

BARRIOS: 13 Y 37

Mallorie nos avisa que han secuestrado a Roman. Debemos ir al almacén donde le retienen, ¡y nos quieren a nosotros a cambio! El rescate tendrá lugar en el piso superior, al que llegamos abriéndonos paso a disparos. Una vez alcancemos al secuestrador, apuntará a nuestro primo. El rifle francotirador es lo más adecuado, y sólo tenemos tres oportunidades de acertar. Cuando Roman esté a salvo, conseguirá un nuevo piso franco en Algonquin.

PACKIE (I)

HARBORING A GRUDGE

BARRIOS: 11, 29 Y 34

Nuestro nuevo amigo tiene una misión conjunta para nosotros. Tras conocer a la matriarca de la familia McReary y a la bella Kate, es momento de ponernos los guantes y recuperar un camión de medicamentos clonados. Tras dirigirnos al almacén en el puerto y **subir por los contenedores para evitar ser descubiertos (debemos seguir a Packie en todo momento) (108),** empezará nuestro ataque contra el grupo de contrabandistas.

Tras acabar con ellos ya podemos conducir el camión (109 y 110), aunque somos perseguidos por los miembros de las Triadas. Tenemos que acabar con ellos y aparcar el vehículo en el garaje.

WASTE NOT WANT KNOTS

BARRIOS: 10, 11 Y 22

Packie es joven, pero tiene las ideas muy claras. Conseguir dinero de la manera más sucia es su especialidad y no tiene ningún tipo de dilema moral para ponerlo en práctica. Así que nos toca **ir junto con el resto de sus hermanos a la planta de tratamiento de residuos (111)** de la mafia del lugar y meternos dentro. En el interior hay una pequeña oficina con gran cantidad de dinero. **Tenemos que abrir fuego y estar muy pendientes de todas las bandas (112),** ya que nos encontraremos rodeados por todos los lados.

Detrás de la planta nos espera Packie con una lancha para escapar. Una vez dentro, tenemos que dirigirnos hasta un lugar seguro. Poco después recibiremos un mensaje SMS que nos indicará que para nuestra próxima misión necesitaremos llevar un buen traje y zapatos. ¿Preparados para una descarga de "adrenalina GTA"?

THREE LEAF COVER

BARRIOS: 33, 34 Y 35

Bienvenidos a la que quizá se trate de la misión más espectacular de «GTA IV». **Los hermanos McReary tienen un nuevo plan y cuentan con nuestra ayuda (113).** Pero se trata ni más ni menos que de asaltar el Banco de Liberty en la sucursal de Southern Algonquin, un auténtico búnker acorazado, pero repleto de dólares. Después de **conseguir un coche de cuatro puertas (114)** en el que trasladarnos y conducir un buen trecho, es momento de **ponernos las capuchas y gritar: "¡manos arriba!" (115).**

Tras recoger el dinero, al estallar la cámara acorazada, empiezan los problemas. La policía de Liberty City está rodeándonos casi por completo. **Cubrid a los hermanos mientras vais derribando a la pasma (116)** y cruzad las calles por el barrio chino. Hacer explotar los coches policiales provoca más bajas que enfrentarse uno a uno. Llegará un momento en el que, al mirar al cielo, **veremos un helicóptero siguiéndonos (117).** La única salida es el metro, pero también está atestado de policías. **Hay**


117 EL ACOSO POLICIAL es aéreo cuando nuestros niveles de búsqueda son superiores a tres estrellas, como en esta misión.


118 ESCAPAR POR EL METRO parece una buena idea, pero la policía puede llegar a ser más lista que nosotros.


119


120


121


122


123


124


125


126

que repartir un poco más de plomo (118). Tras saltar a las vías y abrirnos paso por la oscuridad de los túneles, pronto llegaremos a la siguiente parada de metro y podremos subir. En el exterior robaremos un coche y nos dirigiremos a la casa de los McReary. Misión superada. Podemos ayudarnos de algunos trucos. Si Dwayne sigue vivo, podemos pedirle algo de apoyo. Las granadas serán clave, así que visitar la armería no estaría nada mal. Por último, no dejéis de buscar los botiquines distribuidos por los contenedores de los callejones.

RAY

A LONG WAY TO FALL

BARRIOS: 27, 30 Y 33

Nuestro primer encuentro con Ray fue en "Harboring a Grudge", y tras la misión **quedó gratamente impresionado con nuestra forma de actuar (119).** Ahora también precisa de nuestros servicios: quiere que nos encarguemos de un tipo que le debe dinero. Al llegar al bloque de viviendas Torres Westminster, recibimos un SMS con la foto de la persona que nos podrá decir dónde está Teddy. **Será cuestión de identificarlo e intimidarlo con nuestra arma (120).**

Cuando ya estemos dentro del edificio tendremos que tomar el ascensor, pero sólo llega hasta la planta 20, ya que se encuentra estropeado. Nuestro destino es el piso 151K, así que nos quedarán unas plantas por subir a pie. La persona a la que intimidamos ha llamado a nuestro "amigo" Teddy y ahora nos recibirá a balazos, así que **utilizaremos toda la cobertura posible por los pasillos para no resultar heridos (121).** Una vez llegado al apartamento, este huirá hacia el tejado, y ese será el lugar donde tendremos que eliminarle.

TAKING IN THE TRASH

BARRIOS: 27, 33, 34, 40 Y 41

Aunque parezca mentira, nuestra próxima misión consiste ni más ni menos que en recoger basura. Pero basura con diamantes dentro, eso sí. Para Ray es bastante importante, así que no hay que bajar la guardia. Una vez lleguemos al punto de encuentro, **controlaremos el camión mientras nuestros compañeros van recogiendo la mercancía (122).** Hay que tener cuidado, ya que tenemos a dos hombres colgados en la parte trasera. Realizaremos dos recogidas y después tendremos que **dirigirnos al punto de entrega (123).**

MELTDOWN

BARRIOS: 27, 33, 36 Y 42

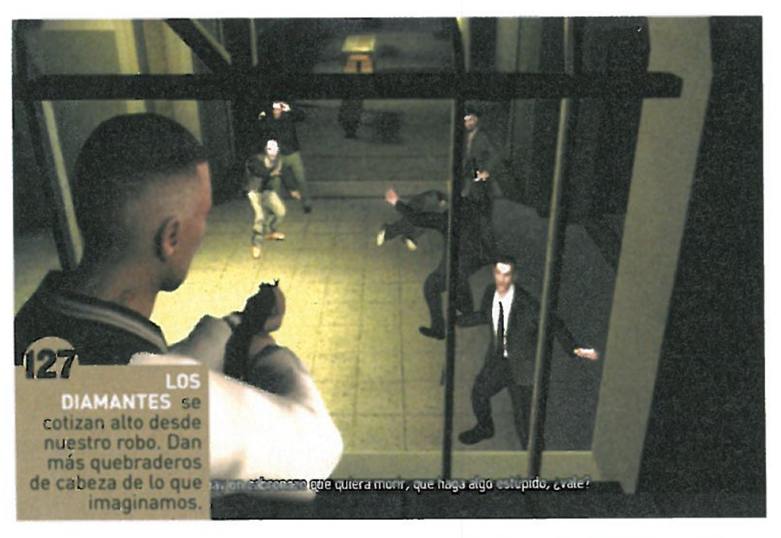
Nuestros compañeros de la basura tienen un pequeño problema. Se han adueñado de parte de los diamantes que recogimos en la misión anterior y ahora Ray exige venganza. Pero no a la italiana, sino a la serbia, por supuesto. Nos toca otra vez hacer el trabajo sucio. **Nos reuniremos con ellos en Castle Garden City (124)** para intentar solucionar las cosas hablando... en vano. Salen huyendo y nos toca perseguirlos hasta Middle Park. Allí **aparcaremos nuestro coche y eliminaremos a parte de la banda (125).** Luca se ha escondido en los lavabos del parque y nos tocará buscarle mientras **vamos tirando abajo las puertas (126).** Después de recuperar la mercancía, Ray nos espera de nuevo.

MUSEUM PIECE

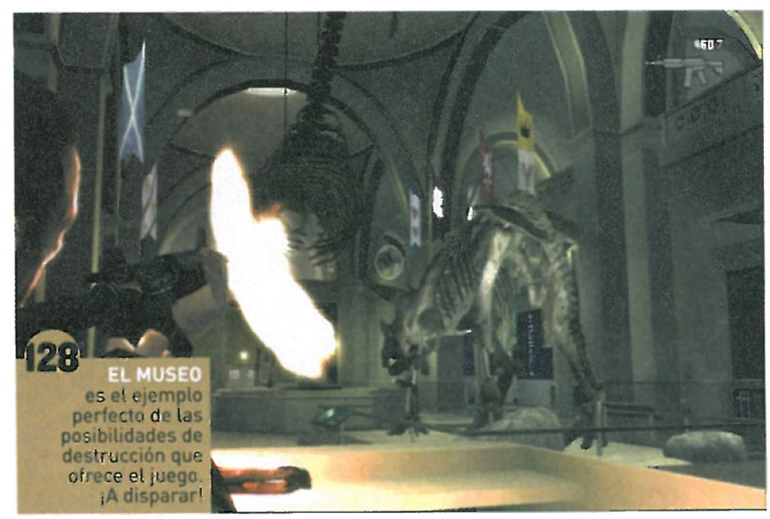
BARRIOS: 27, 33 Y 42

Nos toca negociar con los diamantes. Ray cada vez está más nervioso y no quiere realizar los tratos. Cansados de tanto mareo, le pedimos información de la persona que estamos buscando desde que llegamos a Liberty City: Florian





127 **LOS DIAMANTES** se cotizan alto desde nuestro robo. Dan más quebraderos de cabeza de lo que imaginamos.



128 **EL MUSEO** es el ejemplo perfecto de las posibilidades de destrucción que ofrece el juego. ¡A disparar!



129



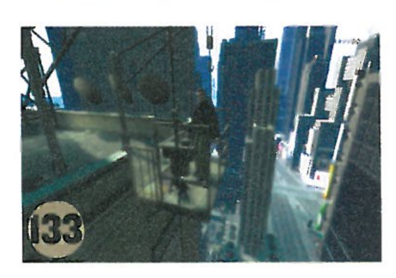
130



131



132



133



134



135



136

Cravic. Tendremos que citarnos con Johnny (trabajamos con él en "Blow Your Cover"). **El trato se va al traste y empiezan los disparos (127).** Hay que salir del museo y **eliminar a la banda de Isaac (128)**, que espera justo en la puerta. Al deshacernos del nivel de búsqueda completaremos la misión.

NO WAY ON THE SUBWAY

BARRIOS: 15, 22, 30, 31, 43

El asunto de los diamantes está **revolucionando a la mafia italiana (129).** La banda de moteros implicada está montándola por la ciudad y hay que ir a "tranquilizarlos". Sin embargo, no será tan sencillo. Habrá que seguirles **tanto por la superficie como por el metro (130),** incluyendo las vías (cuidado con los trenes a toda velocidad). Podremos abatir a uno de ellos en los túneles, mientras que para hacer lo propio para el otro tendremos que esperar a salir al exterior.

WEEKEND AT FLORIAN'S

BARRIOS: 33, 44 Y 45

Ya tenemos lo que queríamos. Ayudar a Ray ha dado resultado y nos ha soltado cierta información sobre Florian Cravic. Hay un tipo que sabe donde podemos encontrarle. Acompañados de nuestro primo Roman, nos dirigimos al barrio de Triangle. Allí encontramos a Talbot, un dibujante que, tras intimidarle, nos dice que Florian vive en algún sitio a las afueras de la ciudad. Sin embargo, Talbot nos acompañará, así que buscamos un coche de cuatro puertas y vamos hacia el piso donde se nos indica.

La sorpresa es mayúscula al encontrarnos a un Florian completamente transformado de sus tiempos en Serbia. Ahora se hace llamar "Bernie Crane", es profesor de gimnasia y experto en decoración. La persona a la que buscamos responde al nombre de otro hombre: Darko Brevic.

LATE CHECKOUT

BARRIOS: 33 Y 42

En esta última misión para Ray Boccino, nos pide que silenciemos al vendedor de los dichosos diamantes, **un tal Isaac hospedado en el hotel Majestic (131).** Tendremos que subir a la suite de la azotea, pero el ascensor nos deja en el piso 30. A partir de ahí, **se iniciará un tiroteo con los traficantes (132)** que terminará con la muerte de Isaac y sus guardaespaldas. Para escapar **tendremos que utilizar el montacargas que veremos en el tejado del edificio (133).**

BERNIE

HATING THE HATERS

BARRIOS: 23, 42 Y 44

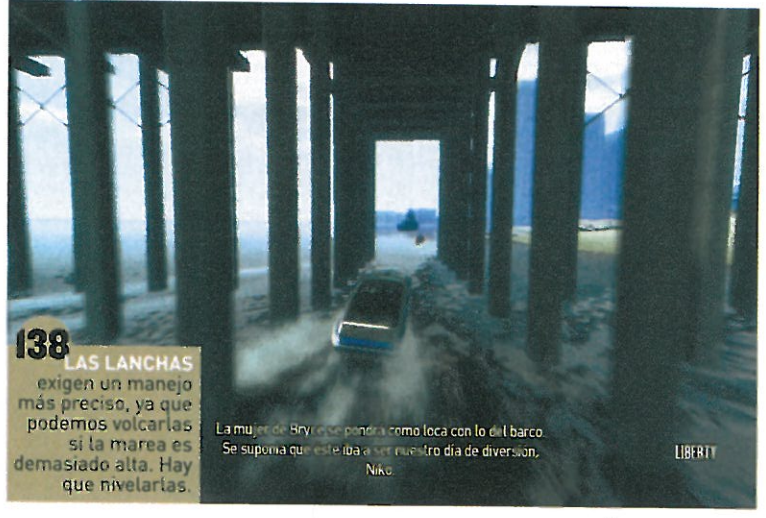
Nuestro viejo amigo cree que alguien le persigue. Un homófobo que quiere poner en peligro su relación con el teniente de Liberty City. Tendremos que conseguir un coche y llevarle hasta Middle Park. Una vez allí, **le seguiremos en su sesión de jogging (no hay que dejar que se aleje demasiado) (134)** hasta que, tras cruzar un puente, nos encontramos con el intolerante. Este subirá en su moto y tendremos que **perseguirle hasta conseguir derribarle (135).** Después, bastará con volver con Bernie para finalizar la misión

UNION DRIVE

BARRIOS: 21, 28, 31, 44 Y 53

La mafia rusa está presionando al novio de Bernie con sacar a flote su relación encubierta y terminar con su carrera profesional en Liberty City. Nos toca echarle de nuevo una mano e ir donde se encuentran los chantajistas. Estos huirán en coche y **tendremos que perseguirlos (136)** hasta que acabemos con todos ellos. Luego, regresaremos con Bernie a su apartamento.


137 EL PERSONAJE MÁS "SALAO" del juego es Bernie, un antiguo "amigo" de Niko que intenta empezar desde cero en Liberty City.


138 LAS LANCHAS exigen un manejo más preciso, ya que podemos volcarlas si la marea es demasiado alta. Hay que nivelarlas.


139


140


141


142


143


144


145


146

BUOYS AHOY
BARRIOS: 10, 13, 17, 34 Y 50

Como tenemos pocos recados que hacer, ahora a Bernie no se le ocurre otra cosa que pedirnos que le acompañamos en un paseo por lancha (137) por la costa de Firefly Island. Sin embargo, mientras conducimos recibimos un mensaje de Dimitri, y sus muchachos no tardan en aparecer. Hay que perseguirlos (138) y acabar con ellos. Tras ello, volveremos con Bernie.

Tras completar esta misión, Bernie nos regalará el coche de su novio Bryce, un deportivo Infernus.

GERRY

ACTION SPEAKS LOUDER THAN WORDS
BARRIOS: 11, 18, 21, 27, 33 Y 45

Uno de los hermanos McReary (139) nos pedirá que detonemos una bomba en el coche de uno de sus enemigos, Tony Black. Cuando la hemos recogido, Gerry nos llama (140) para explicarnos que la familia de los Ancelotti y el grupo de Tony Black (unos albaneses) van a encontrarse en Little Italy. No quiere a nadie con vida. Una vez localizado el vehículo y depositado el explosivo, iremos al lugar de la reunión siguiendo a los Ancelotti. Es el momento de buscar una zona segura (141) y accionar la bomba con el teléfono móvil.

I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS AND YOUR MOTORCYCLE
BARRIOS: 11, 25 Y 46

Hacernos pasar por un albanés será una de las cosas que necesitaremos cumplir en esta misión, en la que Gerry quiere que los Ancelotti y sus subordinados albaneses entren en guerra. Para cumplir el objetivo nos vestiremos como uno de ellos (142). Nos señalarán un punto de encuentro al que tendremos que acudir en moto (143). Cuando lleguemos se iniciará una persecución que finalizará con la muerte del "pobre" Frankie Garone.

I'LL TAKE HER...
BARRIOS: 52 Y 54

Desde chirona, el hermano McReary tiene un encargo para nosotros (144). Quiere que secuestremos a la hija del viejo Ancelotti haciéndonos pasar por un falso comprador que está interesado en un anuncio de coches que tiene en Internet (145). Tendremos que ir a uno de los cibercafés tw@ y meternos en el anuncio en cuestión. Recibiremos el número de teléfono de Gracie, pero sólo podremos llamarla entre las 8 y las 21. La cita la estableceremos para el día siguiente, cuando llamemos.

Una vez llegado el momento, tendremos que ir hasta la casa de Gracie y probar el Feltzer (146) por el que supuestamente estamos interesados. Durante el paseo con la chica nos delataremos como su secuestrador. Entonces empezaremos a recibir golpes por parte de Gracie (147), que dificultarán nuestra conducción hasta el piso franco donde vamos a dejarla. Un leve golpe bastará para dejarla inconsciente y poder trasladarla desde el coche a la casa.

RANSOM
BARRIO: 51

Packie nos pide una foto de la secuestrada para poder comenzar con el chantaje. El encargo no es ningún problema gracias al móvil con cámara que nos regaló anteriormente Playboy X (148). Tendremos que subir hasta el edificio donde se encuentra Gracie y hacer click mientras nos mira. El SMS se enviará, y con ello habremos resuelto esta misión.





147 SECUESTRAR A GRACIE empezará a resultar un problema cuando intente hacer estrellar nuestro vehículo.



148 PARA HACER UNA FOTO a la secuestrada hay que conseguir que nos mire y hacer click con nuestro teléfono móvil.



149



150



151



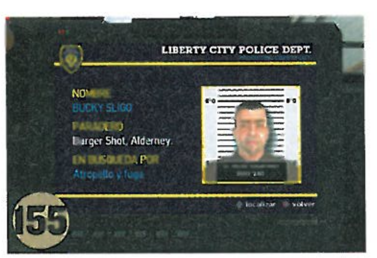
152



153



154



155



156

SHE'S A KEEPER

BARRIOS: 21, 48 Y 54

En nuestra siguiente visita a Gerry, nos comenta que nuestro refugio ha sido descubierto y que tendremos que trasladar a Gracie a otro punto si no queremos que los Ancelotti recuperen nuestro preciado tesoro. Una vez metida en el maletero, tendremos que conducir hasta el nuevo piso franco, de forma no demasiado agresiva **si no queremos que nuestro rehén muera (149 y 150).** Seremos perseguidos por los italianos pero, si somos hábiles, podremos despistarlos o incluso acabar con ellos.

DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

BARRIOS: 21, 22 Y 54

En otra reunión con Gerry nos confiesa que va a estar entre rejas durante bastante tiempo, pero que los Ancelotti están dispuestos a negociar por el rescate de Gracie. **El intercambio se hará en la planta de tratamiento de aguas de la isla de Charge (151).** Tras entregar a la chica, el mafioso de Bulgarin reaparece y se inicia un tiroteo en el que tendremos que **detener a los sicarios rusos (152).** Seguiremos a Packie y, tras acabar con todos los enemigos, veremos como nuestro botín (los diamantes que tantos problemas han dado) **acaban en un camión de basura (153)** que se dirige no sabemos bien dónde. Hay que estar atentos a los blindajes que hay repartidos por las pasarelas de metal. Habremos terminado nuestra misión al devolver a Packie a casa de los McReary.

DERRICK

SMACKDOWN

BARRIOS: 47, 48 Y 49

Uno de los hermanos McReary **se ha dado completamente al alcohol (154),** y Packie pide nos que le ayudemos. Al ir a verlo, a Derrick sólo le preocupa recuperar el respeto perdido tanto por las bandas de la ciudad como por sus hermanos. Su autoridad ya no es lo que era.

Nuestro primer objetivo será un antiguo amigo de Derrick, Bucky Sligo. Debemos hacernos con un coche patrulla (podemos robarlo tras llamar al 911, recordad) y **mirar en los archivos para localizarle (155).** Se encuentra en un Burguer Shot de Alderney, pero al vernos sale huyendo hacia el lugar donde se encuentra el resto de la banda. Justo lo que queríamos para darle a todos su merecido. Una vez que estemos en la madriguera, debemos **acabar con todos entrando en el edificio (156).** Buckie esperará en las escaleras.

Tras terminar la misión obtendremos un nuevo piso franco en Alderney, además de desbloquear los objetivos secundarios **"Robo de coches"**. Brucie está detrás del asunto, para variar.

BABYSITTING

BARRIOS: 13, 21, 38, 47, 50 Y 51

Un cargamento de dinero falso está a punto de llegar a Liberty City de manos de un inmigrante coreano que Derrick nos ordena respaldar. Tras llegar al punto de encuentro, tendremos que reunirnos con el contacto y seguirle. **Comenzarán a atacarle unos barcos enemigos (157)** que quieren el dinero. Acabaremos con ellos y, después, con el lanzacohetes de la lancha, **debemos derribar al helicóptero que nos persigue (158).** Cuidado con no dispararlo demasiado cerca de la lancha de Kim o fracasaremos en nuestra misión. De igual forma, esta será la primera misión en la que utilizaremos un lanzacohetes. Su poder, como podemos comprobar, es altamente destructivo. ▶▶


157 **LOS TIROTEOS EN LANCHA** son un poco más complicados que el resto. Apuntar y dirigir la barca es un poco difícil.


158 **DERRIBAR HELICÓPTEROS** será muy sencillo con nuestro lanzacohetes. Una auténtica arma pesada.

















TUNNEL OF DEATH

BARRIOS: 44, 48, 51 Y 52

Otro de los viejos amigos de Derrick va a recibir uno de sus mortales mensajes. Es hora de que la ciudad empiece a respetar al hermano McReary. Se trata de **un preso que va a ser trasladado de la cárcel estatal (159).** Tendremos que hacernos con un camión aparcado en Acter y **llegar hasta los túneles Booth (160).** La operación tiene que parecer una fuga para que Derrick no pueda ser incriminado. Una vez allí, aparcaremos nuestro vehículo justo en medio para obstaculizar el paso de la policía. **Es el momento de abrir fuego (161)** y hacernos con el furgón acorazado del preso. Podemos utilizar granadas y lanzacohetes para reducir más rápidamente el acoso policial. Tras librarnos de nuestro nivel de búsqueda, debemos ir a los acantilados conduciendo el furgón y **deshacernos de Aiden (162).** Con esto habremos terminado los encargos de Derrick. Ahora comenzarán nuestros trabajos para nuevas familias de la ciudad, antiguos capos italianos.

FRANCIS (II)

BLOOD BROTHERS

BARRIOS: 32 Y 36

Como indica el propio nombre de la misión, una dramática escena está a punto de iniciarse en el seno de la familia McReary. El subcomisario está preocupado por su hermano Derrick y quiere silenciarlo por completo. Eso sí, sin ensuciarse las manos. Nos encomienda la tarea de eliminarlo aprovechando un encuentro que tendrá con él un poco más tarde en el parque. En ese momento, y tras alcanzar la azotea de un edificio, tendremos que decidir (rifle francotirador en mano) **qué destino queremos que continúe (163)** en este momento de la aventura: el de Derrick o el del propio Francis. La decisión no influirá demasiado en el transcurso del juego. Simplemente, que el funeral que se celebrará posteriormente será de uno u otro.

PACKIE (II)

UNDERTAKER

BARRIOS: 22, 26 Y 45

Unas horas después de acabar con uno de los hermanos, recibimos una llamada de Packie para informarnos de la celebración del funeral. **Se celebrará en la iglesia de Pyrite y necesitaremos ir elegantes (164)** al evento (podemos hacer algunas compras en Perseus antes). Sin embargo, el funeral es interrumpido por una banda de albaneses que **nos atacarán cuando salgamos de la iglesia (165).** Debemos ayudar a Packie a reducir a unos cuantos matones (de nuevo, las granadas y los lanzacohetes son muy útiles) y, una vez limpiada la zona, coger el coche fúnebre y llevarlo hasta el cementerio.

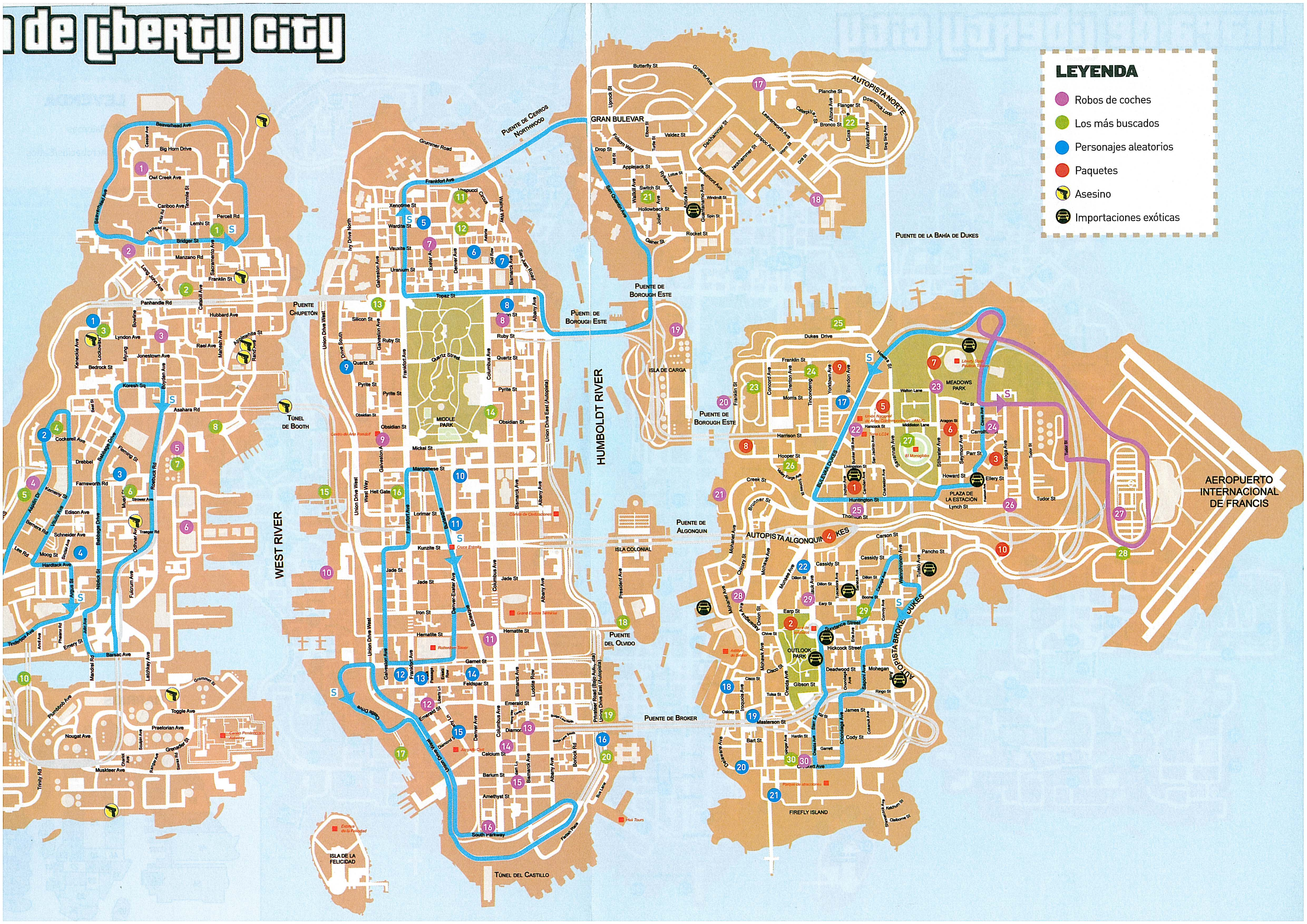
Cuidado con los posibles golpes que pueda sufrir el coche (166), ya que si el ataúd cae habremos fracasado en nuestra misión. Finalmente, podremos asistir a la escena donde consolaremos a Kate, preocupada más por la matriarca de la familia que por el resto de sus hermanos, de los que piensa que se están buscando todo lo que les está ocurriendo. Sin duda, esta chica promete. Está muy acostumbrada a tratar con matones, y para nosotros es especial.

PHIL

TRUCK HUSTLE

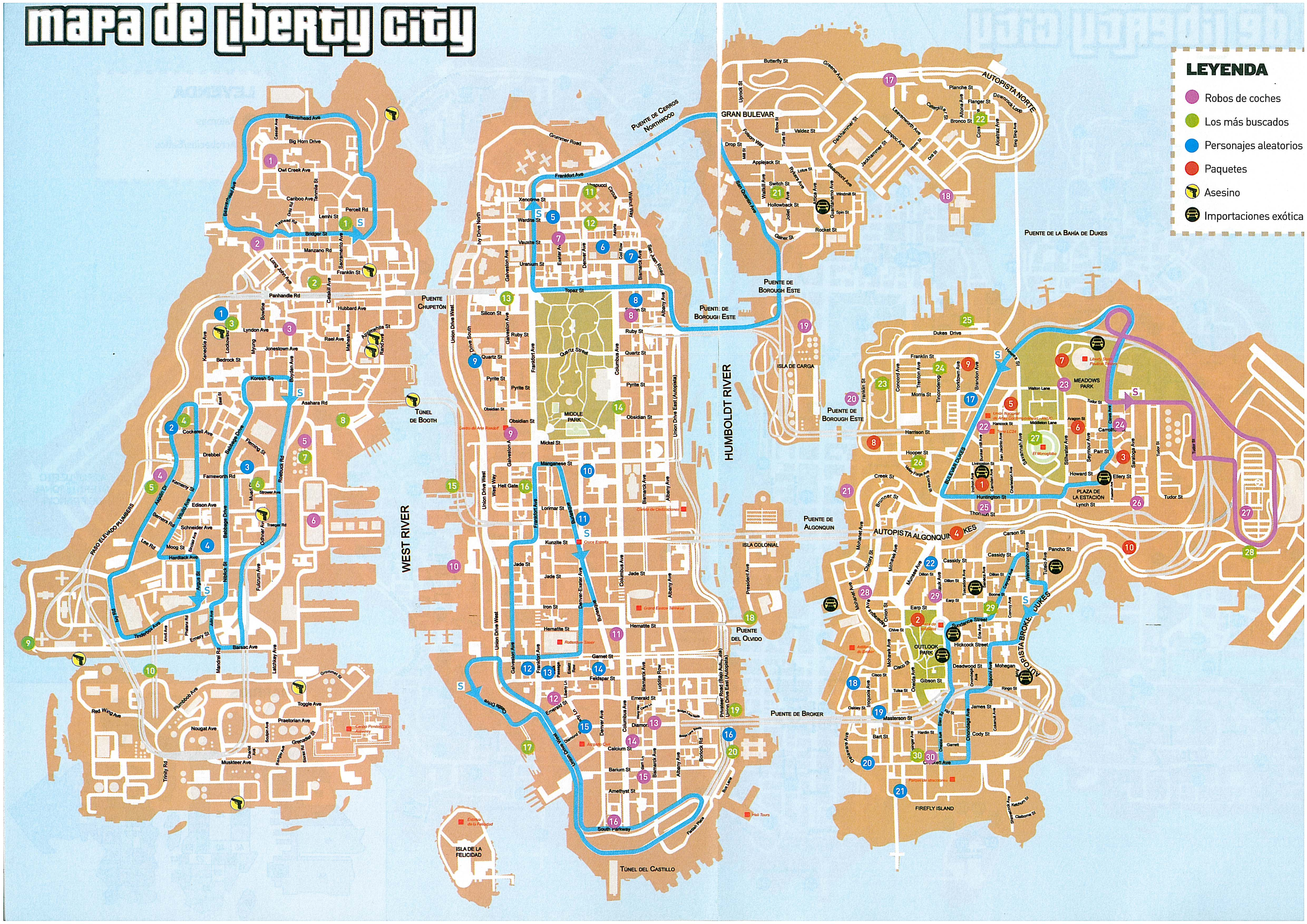
BARRIOS: 47, 48 Y 55

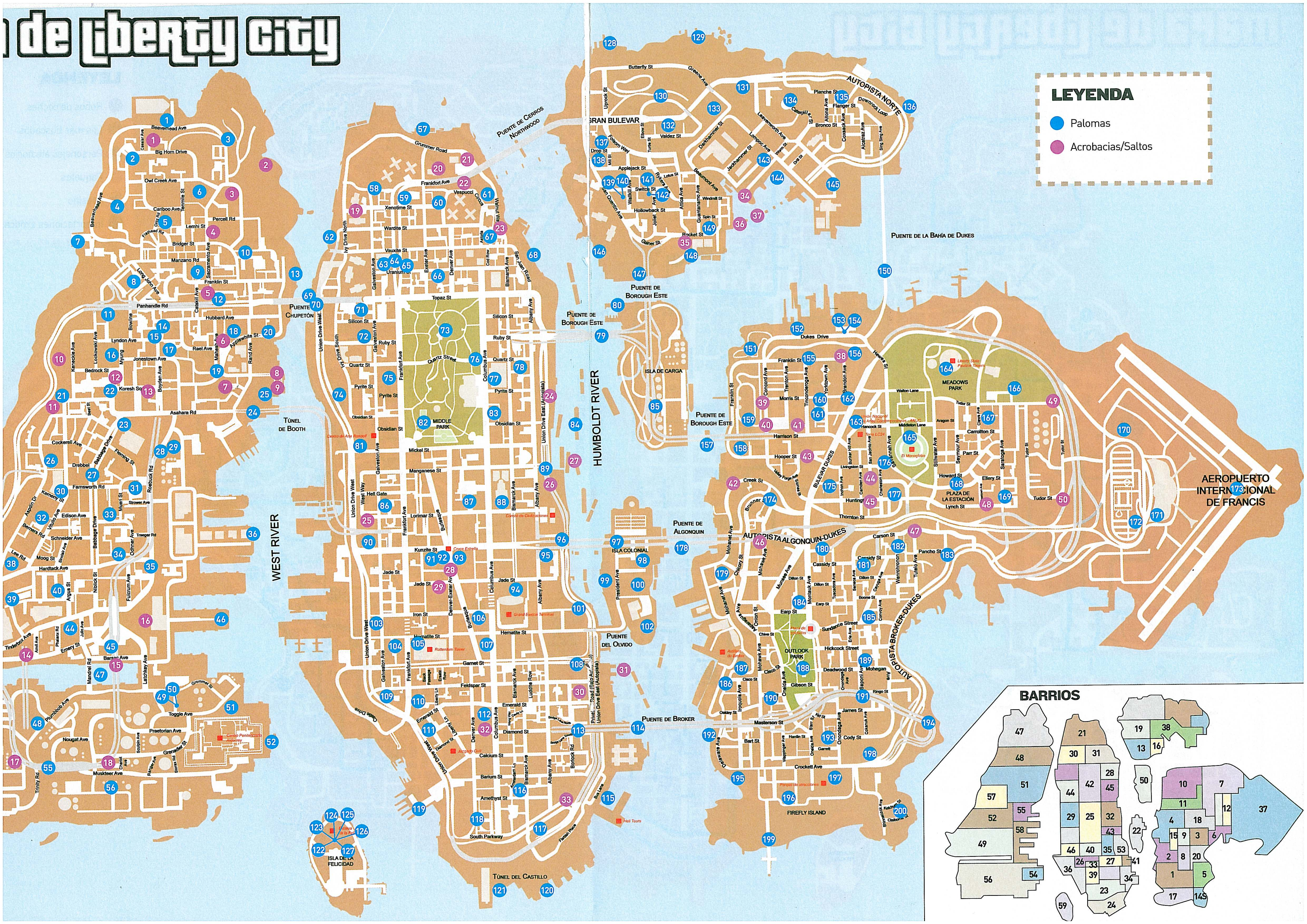
Este nuevo personaje, amigo de Ray Boccino, nos encarga que recupe-



de Liberty City
LEYENDA
Robos de coches
Los más buscados
Personajes aleatorios
Paquetes
Asesino
Importaciones exóticas
WEST RIVER
HUMBOLDT RIVER
PUENTE CHUPETÓN
TÚNEL DE BOOTH
PUENTE DE CERROS NORTHWOOD
GRAN BULEVAR
PUENTE DE BOROUGH ESTE
ISLA DE CARGA
PUENTE DE ALGONQUIN
ISLA COLONIAL
PUENTE DEL OLVIDO
PUENTE DE BROKER
TÚNEL DEL CASTILLO
ISLA DE LA FELICIDAD
MIDDLE PARK
MEADOWS PARK
OUTLOOK PARK
AUTOPISTA NORTE
PUENTE DE LA BAHÍA DE DUKES
AUTOPISTA ALGONQUIN
BULEVAR DUKES
AUTOPISTA BROKER DUKES
PLAZA DE LA ESTACIÓN
FIREFLY ISLAND
AEROPUERTO INTERNACIONAL DE FRANCIS

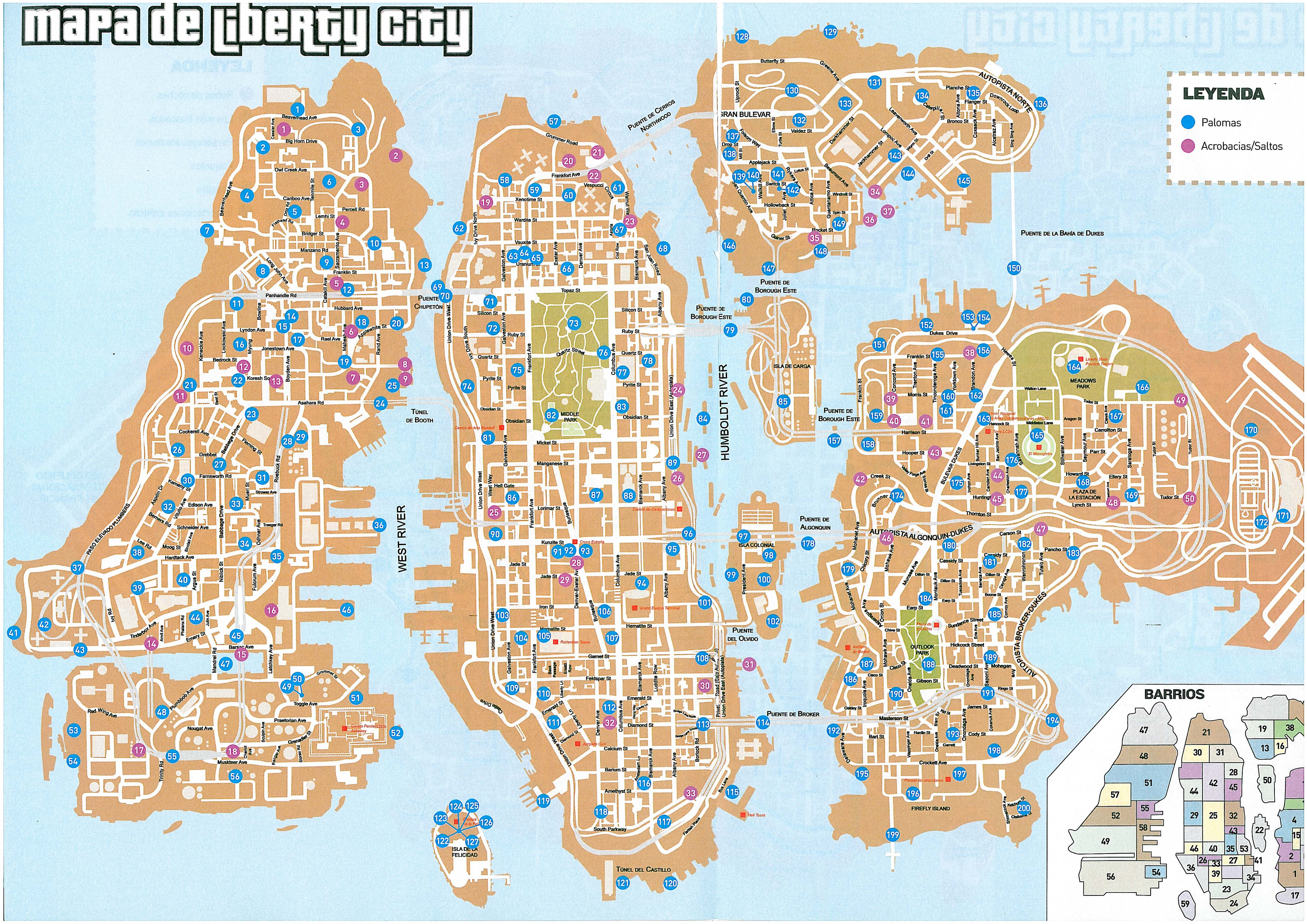
Mapa de Liberty City





de Liberty City
LEYENDA
Palomas
Acrobacias/Saltos
BARRIOS
WEST RIVER
HUMBOLDT RIVER
TÚNEL DE BOOTH
PUENTE CHUPETÓN
PUENTE DE CERROS NORTHWOOD
GRAN BULEVAR
AUTOPISTA NORTE
PUENTE DE LA BAHÍA DE DUKES
PUENTE DE BOROUGH ESTE
ISLA DE CARGA
MIDDLE PARK
PUENTE DE ALGONQUIN
ISLA COLONIAL
PUENTE DEL OLVIDO
PUENTE DE BROKER
TÚNEL DEL CASTILLO
ISLA DE LA FELICIDAD
AUTOPISTA ALGONQUIN-DUKES
AUTOPISTA BROKER-DUKES
BULEVAR DUKES
OUTLOOK PARK
FIREFLY ISLAND
MEADOWS PARK
PLAZA DE LA ESTACIÓN
AEROPUERTO INTERNACIONAL DE FRANCIS

Mapa de Liberty City







167 **LAS GRANADAS SON ÚTILES** para provocar muchas bajas y acabar con vehículos. Una munición preciada.



168 **PARA LLEGAR A LA ESCOTILLA** tendremos que rodar por casi todo el camión. Las curvas nos jugarán malas pasadas.



169



170



171



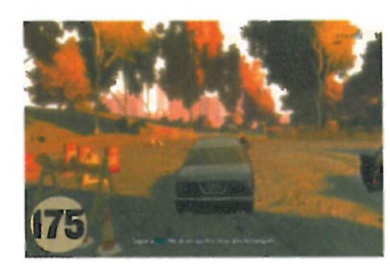
172



173



174



175



176

remos un cargamento de droga en poder de las Triadas. Tendremos que dirigirnos hasta el callejón donde está el camión con la mercancia. Pero está bien rodeado, así que **será necesario repartir mucho plomo (167)** antes de ver cómo el camión intenta escapar.

Nos agarraremos a la parte trasera del vehículo y **llegaremos hasta la cabina con cuidado (168)** (ojo, que las curvas pueden jugarnos malas pasadas). Cuando por fin consigamos el control del vehículo, tan solo bastará con llevarlo hasta una vieja mansión.

Tras finalizar la misión se abrirán una serie de objetivos secundarios. Las misiones **"Asesino"** ahora están disponibles en el mapa.

CATCH THE WAVE

BARRIOS: 19, 21, 48, 49 Y 50

Por lo visto, Phil ha recibido un chivatazo sobre un cargamento de droga a punto de llegar a los muelles de Liberty City. Como no está muy seguro, nos envía hasta el lugar donde supuestamente se va a realizar el intercambio. **Iremos en un camión hasta el lugar (169).** Allí nos negarán el paso a los muelles, así que tendremos que **abrirnos paso a tiro limpio (170).** Tendremos que tener cuidado con Phil, ya que nos acompañará en esta misión y resultará un auténtico kamikaze a la hora de disparar. Si muere, nuestra misión habrá fracasado, así que no podemos perderle los talones. **Tras los astilleros nos espera una lancha (171).** Seguid a Phil con la mercancía y protegedle de las barcas atacantes. Una vez pasado el peligro, tendremos que desembarcar. Asunto resuelto.

TRESPASS

BARRIOS: 49 Y 55

Silenciar a un matón será nuestra misión. Nos dirigiremos a **la vieja fábrica de Sprunk (172)** en Port Tudor (la conocida bebida de Liberty City) y allí **comenzará la fiesta (173).** "Chubby Charlie" está en el piso de arriba y podremos llegar a él tanto por la parte de atrás del edificio, como asaltando desde la parte posterior. Una vez que hayamos acabado con Chubby subiremos hasta los tejados y **tendremos que derribar a un helicóptero (174).** Hay que recordar que las flechas que indican una posición superior significan que nuestro objetivo está en pisos altos.

TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

BARRIOS: 47, 48, 49, 51 Y 55

Una última misión nos será encargada por Phil antes de que nos ayude a encontrar al hombre que buscamos. El cargamento de droga que dejamos en la vieja mansión de "Truck Hustle" es el siguiente objetivo. Quiere que lo recuperemos. Sin embargo, se ha repartido en dos coches. **Subidos al nuestro (175),** tendremos que seguir a Phil, ¡pero cuidado! **Los federales nos pillan los talones (176).** Llegará un momento en el que tendremos que abandonar el vehículo y seguir a pie. Eliminando a los NOOSE que encontremos por el camino llegaremos a la furgoneta donde nos esperan Phil y Frankie. **La policía nos acosa hasta por helicóptero (177).** Habrá que derribarlo y escapar de nuestro nivel de búsqueda.

JIMMY

PREGORINO'S PRIDE

BARRIOS: 47 Y 56

La familia de los Pegorino quiere que supervisemos una importante reunión que les puede hacer entrar en la comisión mafiosa más importante de la ciudad. Tendremos que conducir el coche de Jimmy hasta la vieja refinería de Acter. Una



177 **LAS HUIDAS A PIE** son útiles para reducir nuestro nivel de búsqueda en algunos casos. Correr muy rápido cansará a Niko.



178 **LA RETÍCULA FRANCOTIRADOR** dispone de diversos grados de zoom para que podamos acertar bien a nuestros objetivos.



179



180



181



182



183



184



185



186

vez allí tendremos que subirnos al tejado de uno de los edificios y, con ayuda del rifle francotirador, **comprobar que todo sale bien (178)**. Sin embargo, Pegorino y sus hombres son atacados y Jimmy es herido en la trifulca. Tras bajar del edificio donde hacíamos guardia, nuestra misión será **llegar hasta el capo antes de que muera (179)** (se puede atacar por los tejados, llenos de agujeros). Le recogeremos e **iniciaremos una vibrante persecución (180)**, ya que se llevan el regalo que Pegorino llevaba en el coche. Una vez alcanzado el objetivo, sólo nos queda deshacernos de los miembros de la banda y **recoger lo que era nuestro (181)**.

Como en todas las misiones, hay unas condiciones que pueden hacerla fracasar. En este caso, si Jimmy muere, destruimos el coche, escapan los miembros de las bandas o perdemos el dinero en la huida, tendremos que comenzar de nuevo. Estamos ante una de las misiones que exigen rapidez de reflejos y precisión de disparo.

PAYBACK
BARRIOS: 47 Y 48

Enfadado con los Pavano tras la trampa de la anterior misión, Jimmy nos ordena despachar a unos cuantos recaudadores empleados de la familia para darles un escarmiento. **Están en un restaurante de Acter (182)**. Una vez lleguemos, se percatarán de nuestra presencia y saldrán huyendo. Bastará con seguirles y acabar con todos una vez se detengan.

FLAT LINE
BARRIOS: 47 Y 48

Jimmy se entera que su guardaespaldas le ha traicionado llevando durante todo el tiempo que estuvo con él un micrófono para la policía. Ahora se encuentra en el hospital Leftwood custodiado por las autoridades de la ciudad, listo para declarar contra los Pegorino.

Tendremos que entrar en el hospital y **vestirnos con el vestuario apropiado (183)** antes de hacer la visita a Anthony, quién descansa en una camilla. **Acabaremos con él (184)** (no es necesario hacerlo a disparos. Desenchufándole de la máquina será suficiente) y tendremos que **enfrentarnos a la pasma que respaldaba al objetivo (185)**. Una vez fuera, hay que deshacerse de nuestro nivel policial, que se verá aumentado en unas cuantas estrellas tras la carnicería que hemos montado en el hospital.

PEST CONTROL
BARRIOS: 28, 31, 47 Y 50

Jimmy está paranoico debido al estrecho cerco policial que está sufriendo. Cree que uno de sus socios, Ray o Phil, está "cantando" a la poli. Esperaremos a recibir una nueva llamada suya en la que nos ordenará que acabemos con Ray. Este se encuentra respaldado estrechamente por sus sicarios. Vemos como suben en el coche y les seguimos hasta que **repostan en la gasolinera más cercana (186)**. Es el momento de abrir fuego. No hay que dejar que Ray escape o abremos fracasado.

Una forma sencilla de superar la misión es atacar con nuestro lanzacohetes a los dos vehículos cuando estos se paren en los semáforos previos a la gasolinera.

GAMBETTI

ENTOURAGE
BARRIOS: 8, 9, 27, 35 Y 39,

El viejo John Gravelli está al mando de una de las familias más poderosas de la ciudad. **Aunque se encuentra en las últimas (187)**, aún tiene fuerzas para encomendarnos la misión de proteger a un amigo que ha llegado a la ciudad





187 **GRAVELLI DESCANSA** mientras nos ordena unas cuantas misiones. Es amigo de U.L. Paper. ¡Vaya pareja!



188 **LA LLUVIA** es uno de los efectos más espectaculares a nivel gráfico. Además, influirá en la conducción de nuestro coche.



189



190



191



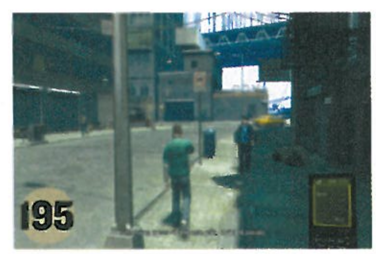
192



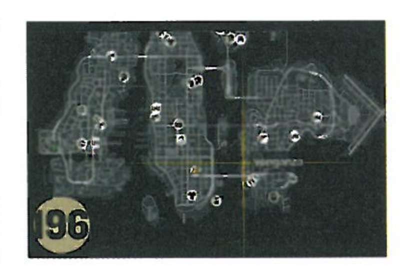
193



194



195



196

para dar un discurso sobre la mafia rusa. **Debemos escoltarlo y no permitir que la banda de Dimitri nos alcance (188).** Tendremos que seguir el coche hasta que sea atacado por los mafiosos rusos. Debemos hacernos cargo de los atacantes mientras protegemos a Jefferson. Una vez eliminados todos los enemigos, **podremos llevarle a un sitio seguro (189).**

DINING OUT
BARRIOS: 8, 9 Y 51

Gravelli ha localizado a Darko Brevic, el hombre al que tanto hemos buscado desde nuestra llegada a la ciudad. Sin embargo, un nuevo recado por parte del capo mafioso nos espera. Debemos dirigirnos al restaurante del coreano Kim (el mismo al que respaldamos en "Babysitting") y **buscarle en la parte superior del establecimiento (190).** Nos atacarán sus compinches. **Kim huirá por la cocina (191)** y tendremos que perseguirlo en coche hasta **acabar con él (192).**

Antes de entrar en el restaurante, una buena medida de precaución es destruir los vehículos de Kim para evitar que escape luego.

LIQUIDIZE THE ASSETS
BARRIOS: 8, 9 Y 57

Al parecer, el enigmático U.L. Paper y Gravelli son viejos conocidos. Se ayudan mutuamente, y nosotros estamos en medio para hacer el trabajo sucio. Una última misión se nos encomendará por parte de los dos: acabar con un cargamento de droga en el distrito de Alderney. **Tendremos que entrar en el complejo (193)** y destruir las furgonetas (si disponemos de un lanzacohetes, mejor que mejor). Son cinco furgonetas en total. La huida de cualquiera de ellas significará el fracaso de la misión. La mejor táctica es hacerse con artillería pesada para dejarlas hechas añicos.

U.L. PAPER (II)

THAT SPECIAL SOMEONE
BARRIOS: 4, 17 Y 37

Por fin tenemos lo que tanto buscábamos. Darko Brevic se encuentra en la zona de carga del aeropuerto esperando a que le demos su merecido. U.L. Paper ha cumplido con el trato y nos lo ha traído desde Europa. Sedientos de venganza recogemos a Roman, ya que nuestro primo nos prohíbe que vayamos solos. Una vez hemos llegado al punto de destino, nos damos cuenta de que Darko **es un pobre hombre atrapado por sus fantasmas del pasado (194).** Tendremos la oportunidad de eliminarlo o dejarlo vivir. La repercusión a nivel argumental no variará hagamos una cosa u otra (sólo algunos diálogos posteriores). Se trata más bien de una decisión moral. ¿Qué elegís?

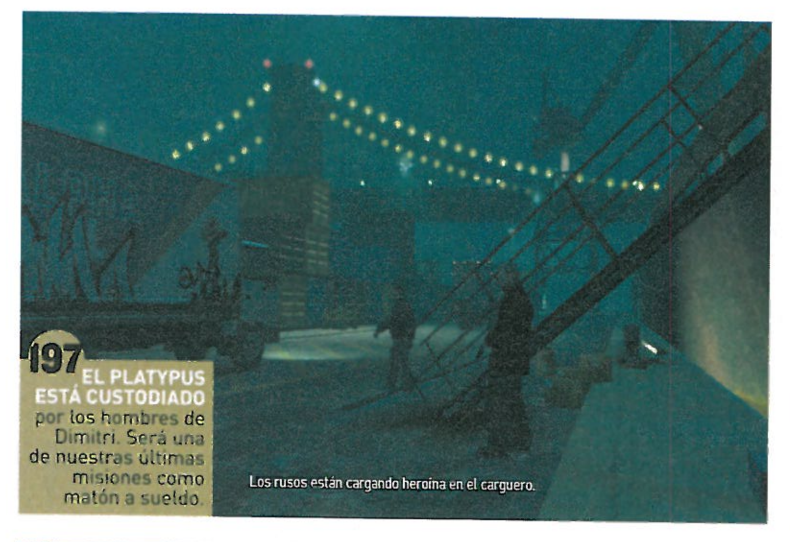
FINAL

THE SETUP
BARRIO: 49

Tras dejar atrás a Darko, Niko decide que una vida mejor le espera en Liberty City con su amada Kate. Sin embargo, **recibimos una llamada de Jimmy Pegorino (195).** Quiere un último favor: que recojamos un cargamento de droga y se la demos a unos rusos: Dimitri y su banda.

THE ADVISORS

¿Dinero o venganza? **La decisión no es fácil (196)** y tendremos dos consejeros: Roman, que apuesta por la cantidad de dinero que hay en juego (suficiente para ir durante una temporada a Vice City), y Kate, que nos insinúa que no nos vendamos por dinero. Según lo que decidamos se abren los dos desenlaces distintos que os detallamos en las siguientes páginas. La misión final es la misma en ambos casos.


197 EL PLATYPUS ESTÁ CUSTODIADO por los hombres de Dimitri. Será una de nuestras últimas misiones como matón a sueldo.

Los rusos están cargando heroína en el carguero.


198 ALCANZAR EL PUENTE DEL BARCO no será tarea fácil. Hay que deshacerse primero de los sicarios del traficante ruso.

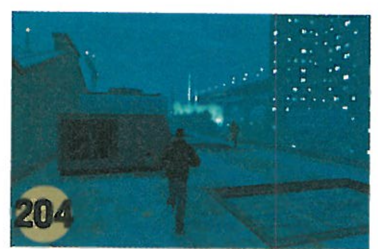

199


200


201


202


203


204


205


206

DESENLACE: VENGANZA

A DISH SERVED COLD

BARRIO: 2

Nuestra sed de venganza **nos llevará hasta el Platypus (197)**, el mismo barco que nos trajo a Liberty City desde Europa del Este meses antes. En él se está cargando mucha mercancía ilegal a manos de Dimitri y sus hombres. Es el momento perfecto para tenderle una emboscada y darle por fin su merecido. **Nos dirigiremos hasta el puente (198)** y acabaremos con los sicarios rusos que lo protegen. Tener nuestro arsenal al cien por cien es bastante recomendable si no queremos quedarnos sin balas en alguno de los muchos tiroteos que vamos a librar.

Hay que **abrirse paso por los pasillos del barco (199)** (aprovecharemos nuestras dotes de francotirador para escalar hasta la estructura de la grúa y disparar desde lo alto, más efectivo que realizar un ataque directo) y, una vez dentro de la escotilla superior, **activaremos los controles (200)**, que abrirán las compuertas de la bodega donde se encuentran Dimitri y sus guardaespaldas. Tened cuidado antes con los hombres que nos encontraremos en la cocina, comedor y zona de literas.

Bajaremos una vez más por el camino ya recorrido y nos colaremos por el hueco que hemos abierto y ahora está completamente libre. Los últimos hombres de Dimitri **nos atacarán ferozmente (las granadas pueden hacerlos retroceder) (201)**.

Una vez eliminados, tendremos al ruso a nuestra disposición para **vengarnos de todo lo que nos ha hecho durante la aventura (202)**. Primero nos encargó asesinar a su jefe y amigo, después nos quiso vender a un traficante ruso y ahora pretende escapar "de rositas".

Una vez terminado con Dimitri, debemos ir hacia la salida de la bodega y salir del Platypus.

Cuando acabemos la misión recibiremos una llamada de Roman informándonos de los detalles de su boda con Mallorie (también nos dice que no se fiaba del ruso ni de Phil) y otra de Kate, orgullosa de lo que hemos hecho. Nos acompañará a la boda. Parece que ha llegado el momento de dejar atrás nuestro pasado y empezar una vida lejos de los delitos y las drogas...

DESENLACE: TRAFICANTE

IF THE PRICE IS RIGHT

BARRIOS: 49 Y 58

Nos encontraremos con Phil y **nos dirigiremos a Port Tudor (203)**, lugar donde tenemos que cerrar el trato con los traficantes. Al llegar al destino, Dimitri nos llamará primero para comentarnos que tenemos que esperar la confirmación de recogida de dinero, pero poco más tarde volverá a ponerse en contacto con nosotros para anunciarnos que ha liquidado al comprador y que lo mejor que podemos hacer es recoger la pasta y salir del lugar. Una vez más, nuestras colaboraciones con el ruso se complican.

Cuando salgamos del coche, **tendremos que seguir a Phil (204)**


207 LA PUNTERÍA MANUAL nos permite localizar objetivos más rápidamente y limpiar el área. Muy útil para la misión.


208


209


210


211

por los muelles hasta una ventana del tejado, **el hueco perfecto para entrar en el edificio (205).** Una vez dentro, nos encontraremos en una planta con **dos niveles rodeados de matones (206 y 207).** No podemos dejar que Phil muera, así que tendremos que cubrirle en todo momento. Cuando nos hayamos deshecho de unos cuantos enemigos, **podremos dirigírnos hacía la oficina y coger el dinero (208).** Sin embargo, uno de los compradores sale huyendo, así que tendremos que perseguirle hasta el final del complejo.

La persecución continúa fuera de los almacenes, ahora persiguiéndole con uno de los vehículos que encontraremos fuera (una Rancher o una moto Sánchez). **Hay que seguir al camión de reparto (209)** y evitar los obstáculos que dejará a su paso: tanques de agua, tuberías o andamios. Cuando salga del complejo, será el momento ideal para precisar nuestra puntería y dañar su ruedas. **Esto le obligará a pararse y bajar del camión (210).** Aprovecharemos para acabar con él y recoger el dinero.

MR & MRS. BELLIC
BARRIOS: 11 Y 26

Tendremos que comprarnos un buen traje antes de ir a la ceremonia. Más tarde, recogeremos a Kate en la casa de los McReary y **ya estaremos listos para asistir a la boda (211).** Sin embargo, la dramática escena final dependerá de lo que hayamos elegido antes en la misión "The Advisors". Si la opción escogida fue "Dinero", nuestro primo será tiroteado por Jimmy Pegorino. Si por el contrario habíamos elegido "Venganza", entonces será Kate quién muera.

MISIÓN FINAL
A REVENGE'S TRAGEDY
BARRIOS: 47, 48, 49 51, 56 Y 57


A

La misión final comenzará en compañía de Little Jacob. Nos espera un largo viaje en el que **tendremos que perseguir al capo italiano (A).** Una vez llegados al objetivo, nos recibirá un gran número de matones antes de poder coger a Jimmy. Tendremos que **abrir fuego en la esplanada antes de entrar en el viejo casino (B).** Ojo: necesitamos mucha munición y blindaje para hacer frente a esta misión. Tras buscar a Pegorino en el interior del edificio, tendremos que salir por el tejado, ya que está escapando por allí.

Unos matones más nos aguardan antes de que escape en lancha y **tengamos que seguirle por la costa con una moto aparcada en el muelle (C).** Tras recorrer unos kilómetros y dar un salto de lo más espectacular, **nos agarraremos al helicóptero (D)** que Little Jacob ha cogido para ayudarnos. Dirigirlo durante unos minutos será ahora nuestra tarea, mientras esquivamos los misiles que Pegorino lanza desde su lancha.

Seremos alcanzados por uno de ellos y perderemos el control del helicóptero, pero aterrizaremos justo donde el capo ha dejado su lancha: en la mismísima Isla de la Felicidad. Ahora tendremos que perseguirle y, una vez lo tengamos acorralado y hayamos acabado con los guardaespaldas que aún le acompañaban, **vengar la muerte de Roman o Kate (E).** Ya sólo queda disfrutar de los créditos finales y completar el 100% del juego. Una tarea nada sencilla, que seguro que nos tendrá ocupados durante un buen número de semanas.


B


C


D


E

hay un encargo para niko

¿Estáis preparados para sacarle todo el jugo a la aventura? Estas páginas, que se complementan con el mapa que acompaña a esta guía, os ayudarán a completar el 100% de «GTA IV». ¡Cumplid estos objetivos y seréis los amos de Liberty City!



LAS ENTREGAS

Little Jacob nos proporcionará "trabajos" tras la misión "Shadow". El orden de las misiones es aleatorio:

1. CERVEZA HEIGHTS: Emboscada
2. OUTLOOK PARK: Emboscada
3. WILLIS ALLEY: Golpe
4. SCHOTTLER: Contrarreloj
5. MEADOWS PARK: Emboscada
6. MEADOWS HILL: Emboscada
7. MEADOWS PARK, FESTIVAL TOWER: Golpe
8. EAST ISLAND CITY: Contrarreloj
9. STEINWAY APARTMENT TOWER: Contrarreloj
10. BEECHWOOD CITY: Contrarreloj







LOS MÁS BUSCADOS

Si robamos un coche patrulla y accedemos al ordenador policial podremos acceder a estas misiones secundarias, en las que tendremos que acabar con los criminales más buscados de la ciudad. 30 criminales repartidos en las tres islas. Hacer algo bueno por Liberty City también es posible.

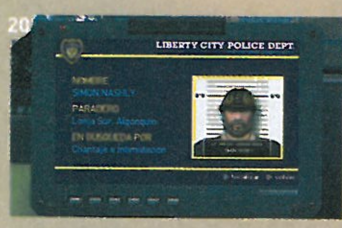
ALDERNEY:
1.- Keenan
2.- Sergi
3.- Glenn
4.- Rodney
5.- Mervin
6.- Marty
7.- Danny
8.- Phil
9.- Noel
10.- Frederick

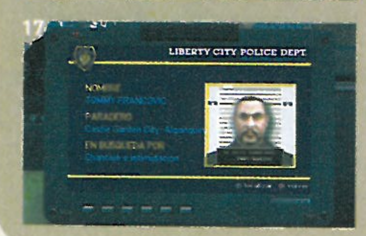
ALGONQUIN:
11.- Jimmy
12.- Leo
13.- Shon
14.- Lino
15.- Darren
16.- Juan
17.- Tommy
18.- Barry
19.- Christov
20.- Simon

BOHAN:
21.- Maxwell
22.- Preston

DUKES:
23.- Scott
24.- Rodrigo
25.- Freddy
26.- Bert
27.- Tyler

BROKER:
28.- Alonso
29.- Antonio
30.- Fernando





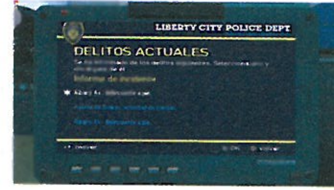


MISIONES VIGILANTE

Otras de las posibilidades de convertirnos en poli es ver los delitos que se están cometiendo y ponerles fin. Un total de 20 misiones son necesarias para completar un 2,5 % más.



LAS SIRENAS provocan que el tráfico se aparte. Peaje gratis también.



EL ARCHIVO POLICIAL nos permite realizar búsquedas y pedir refuerzos.

LAS CARRERAS

Recorridos ilegales por Liberty City de la mano de Brucie. Un total de 9 trazados (ver mapa) que nos acerca dos puntos más al 100% total. Los coches más bonitos compitiendo entre sí.



LOS DERRAPES son una técnica complicada, pero muy efectiva.



LOS TRAZADOS aparecerán con marcas amarillas para no perdernos.





IMPORTACIONES EXÓTICAS

Brucie nos enviará por Internet los detalles de los diez vehículos que quiere que recojamos por Liberty City. Tan sencillo como ir a por ellos y devolverlos al garaje.

1. SABRE GT
2. INTRUDER
3. PCJ600
4. PMP600
5. CAVALCADE
6. NRG900
7. PATRIOT
8. FELTZER
9. BANSHEE
10. MOTO SÁNCHEZ





LOS DUEÑOS se quedarán sorprendidos cuando les robemos el coche en sus narices.



LOS DAÑOS hacen que nuestra recompensa sea menor. Cuidado con los golpes.



PERSONAJES ALEATORIOS

Hay un total de 14 personajes con diferentes misiones que nos permiten aumentar nuestro porcentaje.

ALDERNEY:

1. **Eddie Low (primer encuentro):** Transportar a Eddie Low.
2. **Eddie Low (segundo encuentro):** Matar a Eddie Low.
3. **Ivan:** Llevarle a recoger cierto dinero.
4. **Gracie:** Hay que deshacerse de los guardaespaldas atacantes.

ALGONQUIN

5. **Cherise:** Tendremos que pegar a su novio.
6. **Clarence:** Matar a Clarence.
7. **Jeff (primer encuentro):** Obtener una foto de la mujer de Jeff en pleno adulterio.
8. **Jeff (segundo encuentro):** Deshacerse del cuerpo de la mujer de Jeff.
9. **Marnie (segundo encuentro):** Llevar a Marnie a la Estación Central.
10. **Pathos (segundo encuentro):** Defender a Pathos y llevarle al hospital.
11. **Pathos (primer encuentro):** Defender a Pathos.
12. **Hossan:** Llevar a Hossan a recaudar su dinero.
13. **Sara (primer encuentro):** Llevar a Sara a su casa.
14. **Jeff (tercer encuentro):** Jeff muere atropellado.
15. **Marnie (primer encuentro):** Llevar a Marnie hasta su camello.
16. **Sara (segundo encuentro):** Llevar a Sara de compras.

DUKES

17. **Badman:** Atacar a los rusos.

BROKER

18. **Brian (primer encuentro):** Nos encontramos con Brian por primera vez
19. **Mel:** Ayudar a Mel con un prestamista.
20. **Brian (segundo encuentro):** Llevar a Brian hasta su camello.
21. **Ilyena Faustin:** Pegar al novio.
22. **Brian (tercer encuentro):** Llevar a Brian a pagar a su camello.



MISIONES ASESINO

Recibiremos nueve encargos por parte de un tipo llamado "El mediador". La forma de contactar con nosotros será a través de las cabinas de teléfono que hay en Liberty City.





ROBOS DE COCHES

Stevie, un amigo de Brucie, nos mandará a lo largo de la ciudad a recoger unos cuantos coches. Se trata de 30 vehículos en total, y cumplir estos encargos nos acerca dos puntos más al 100% del juego. Al igual que ocurre en "Exportaciones Exóticas", si el vehículo de turno recibe numerosos daños el precio de la tasación será más bajo, así que os recomendamos que hagáis un buen uso de los talleres Pay 'n Spray antes de ir al garaje.

ALDERNEY:

1. **Turismo:** 36300 $
2. **Cavalcade:** 23100 $
3. **Cognoscenti:** 29700 $
4. **Sultan:** 11550 $
5. **Sentinel:** 7750 $
6. **Rancher:** 8250 $

ALGONQUIN

7. **Dukes:** 7260 $
8. **NRG 900:** 8250 $
9. **Banshee:** 26400 $
10. **Comet:** 19800 $
11. **Rebla:** 11550 $
12. **Coquette:** 13530 $
13. **Faggio:** 2310 $
14. **Super GT:** 36300 $
15. **PMP 600:** 10560 $
16. **Patriot:** 16500 $

BOHAN

17. **Huntley:** 13200 $
18. **Buccaneer:** 5940 $

DUKES

19. **Moonbeam:** 7260 $
20. **Washington:** 7260 $
21. **Contender:** 8250 $
22. **Voodoo:** 6600 $
23. **Sabre GT:** 8250 $
24. **Dilettante:** 6600 $
25. **Manana:** 3960 $
26. **Freeway:** 6600 $
27. **Bobcat:** 8250 $

BROKER

28. **Intruder:** 8250 $
29. **Infernus:** 33000 $
30. **DF8-90:** 5940 $



PALOMAS

Para que no os desesperéis intentando localizar las 200 que hay repartidas por todo Liberty City, os adjuntamos la situación detallada de todas ellas. Coged el rifle de francotirador, que vamos de caza.

1. WESTDYKE: Bajo el paso elevado que lleva al casino abandonado.

2. WESTDYKE, BEAVERHEAD AVE.: Está en el poste de una valla, frente a una mansión con piscina.

3. WESTDYKE: Se encuentra sobre un otero entre la avenida Beaverhead y la carretera elevada de grava.

4. WESTDYKE: Buscadla sobre el muro de ladrillo de la acera, bajo un arbol, junto a una casa "pija".

5. WESTDYKE: Se encuentra sobre el aparato de aire acondicionado.

6. WESTDYKE: Sobre la columna de un muro de ladrillos que bordea los escalones de una mansión colonial.

7. LEFTWOOD: En la viga de soporte del tanque de agua del tejado del restaurante Fanny Crabs.

8. LEFTWOOD: En la gran maceta que hay en la entrada del hospital.

9. LEFTWOOD: Sobre la cabina de las escaleras que hay encima de la joyería Gaulle (en los tejados).

10. LEFTWOOD: En la entrada de servicio de una comisaría, junto a un descampado.

11. ALDERNEY CITY: En el césped, tras una corta pared junto a las escaleras, junto a un gran edificio de apartamentos.

12. LEFTWOOD: Bajo una marquesina en blanco en un pequeño tejado.

13. LEFTWOOD: Bajo la rampa de madera que usamos en la misión final.

14. ALDERNEY CITY: La encontraréis en el balcón del segundo piso, sobre el restaurante coreano.

15. ALDERNEY CITY: En la esquina del primer piso del edificio de oficinas en venta, frente al restaurante Mr. Fuk's.

16. ALDERNEY CITY: Sobre el muro bajo cerca de las escaleras, en el lado este del edificio Kakagawa.

17. ALDERNEY CITY: Está junto a las escaleras, tras la pequeña valla de metal de la calle. Hay un gran edificio blanco de ladrillos en venta.

18. ALDERNEY CITY: En la pasarela que hay bajo el cartel "The Science of Crime", sobre el edificio en alquiler.

19. ALDERNEY CITY: En el lado opuesto a un edificio con el anuncio "Fang Dang". Encima del muro que da a la acera.

20. ALDERNEY CITY: En un muro en forma de escalera, cerca de un puesto de perritos calientes.

21. BERCHEM, VITULLO ROAD: En un montículo de gravilla que hay frente a una pared.

22. ALDERNEY CITY: En Berchem con Koresh Square, en la pared de la acera, cerca de las escaleras y un puesto de perritos calientes.

23. ALDERNEY CITY, BABBAGE DRIVE: Bajo el anuncio "Cock-A-Doodle-Do!" de Cluckin' Bell, tras unos arbustos cerca de una pared de cemento.

24. ALDERNEY CITY, KORESH SQUARE: Cerca de las escaleras que llevan al parque y al helipuerto del Maverick, sobre el Túnel Booth.

25. ALDERNEY CITY, KORESH SQUARE: Está en un hueco bajo las grandes escaleras, junto al paseo.

26. BERCHEM Y ASPDIN DRIVE: Al final de las escaleras de la segunda casa empezando por la derecha.

27. BERCHEM Y BABBAGE DRIVE: Sobre el cobertizo de la obra frente al Cluckin' Bell.

28. NORMANDY, ROEBUCK ROAD: Junto a los tanques de petróleo, en el edificio de la Autoridad Portuaria, al final de las vías en un pequeño túnel.

29. NORMANDY, ROEBUCK ROAD: Tras la escultura de las hélices.

30. BERCHEM, VITULLO AVENUE: Está en el balcón del primer piso de este altísimo edificio.

31. ACTER, MUERI STREET: Sobre el condensador del tejado de Lennie's Fireproof Door Co.

32. ACTER, BERCHEM CON VITULLO AVENUE: En el edificio que parece una iglesia frente al ciber tw@.

33. ACTER, ODHNER AVENUE: Encima de un muro de ladrillo que hace esquina. Al lado hay una farola muy torcida.

34. PORT TUDOR, ODHNER AVENUE: En una arista sobre una persiana de un edificio de recambios de automóvil.

35. PORT TUDOR, FULCRUM AVENUE: Cerca del edificio "eCola", en el césped, bajo un árbol cercano a las viejas vías.

36. PORT TUDOR, FULCRUM AVENUE: Tras un muelle de la Pharted Gas, en la esquina del embarcadero.

37. TUDOR, HARDTRACK AVENUE: Bajo la autopista y sobre un soporte.

38. ACTER, LEE ROAD: Sobre el césped del parquecillo. Al lado hay una fuente seca.

39. ACTER, LEE ROAD: En el lado sur del almacén industrial, en la primera grada del tejado.

40. TUDOR, ARGUS STREET: Frente a una marquesina recortada de Sprunk.

41. TUDOR, ARGUS STREET: En la costa, junto a un chasis quemado y un edificio abandonado.

42. TUDOR, PLUMBERS SKYWAY: En un contenedor de barco, cerca de la rampa de salida de la autopista.

43. TUDOR, PLUMBERS SKYWAY: Tras la rampa de entrada, en la cabina de la grúa. Está un poco escondida.

44. TUDOR, TINDERBOX AVENUE: Encima del toldo de la entrada principal de Honkers, sobre el portero.

45. TUDOR, PLUMBERS SKYWAY: En lo alto del soporte de la autopista.

46. PORT TUDOR, BARSAC AVENUE: Encima del contenedor más alto de ThriftEx, en la parte trasera del edificio.

47. PORT TUDOR, MANDREL ROAD: La encontraréis cerca de la mitad del puente, en un poste de la valla.

48. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, PLUMBBOB AVENUE: Bajo unos árboles junto a la calle, frente a la entrada de "Dude Chemicals".

49. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, GROMMET STREET: En el alambre de espino de la valla que rodea la comisaría, frente a Terroil.

50. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, GROMMET STREET: En el suelo, bajo el alambre de espino donde estaba la anterior paloma.

51. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, TOGGLE AVENUE: Cerca de la cárcel estatal de Alderney, en el tejado de un almacén.

52. LIBERTY, TOGGLE AVENUE: Está en la cubierta del pequeño remolcador medio hundido.

53. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, GROMMET STREET: Sobre una pared en los cimientos de un edificio derruido.

54. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, GROMMET STREET: En el borde de un embarcadero donde hay un bote medio hundido y otro bastante estiloso.

55. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, PLUMBERS SKYWAY: Sobre la mediana de la autopista, al final de la parte redondeada.

56. PARQUE INDUSTRIAL DE ACTER, PRAETORIAN AVENUE: Sobre una de las tuberías bajas de Globe Oil.

57. NORTHWOOD, GRUMMER ROAD: En un contenedor metálico de una barcaza.

58. NORTHWOOD, GRUMMER ROAD: Encima de una cornisa baja de un edificio de apartamentos.

59. NORTHWOOD, XENOTIME STREET: A la entrada de un callejón entre un almacén con pisos encima y un edificio de apartamentos con aspecto antiguo. La paloma está sobre un pequeño poste de cemento.

60. NORTHWOOD, XENOTIME STREET: En la esquina del edificio entre Vespucci Circus y Xenotime Street.

61. NORTHWOOD, VESPUCCI CIRCUS: Buscadla en la verja del patio de edificios de color gris y oliva.

62. NORTH HOLLAND, UNION DRIVE STREET: En el muro del muelle, cerca de un agujero de construcción.

63. NORTH HOLLAND, GALVESTON AVENUE: Sobre la verja del balcón del sexto piso del hospital.

64. NORTH HOLLAND, GALVESTON AVENUE: En el tejado del hospital, sobre un gran ventilador.

65. NORTH HOLLAND, FRANKFORT AVENUE: Sobre la mediana que hay en el cruce entre Frankfort Avenue y Uranium Street.

66. EAST HOLLAND, URANIUM STREET: En la esquina de un muro, tras un viejo edificio de apartamentos.

67. NORTHWOOD, ASTORIA: En la salida de emergencia de la cara norte. El edificio tiene cinco plantas.

68. EAST HOLLAND, WARDITE STREET: La encontraréis en un bloque de cemento del sendero para correr.

69. HICKEY BRIDGE, PLUMBERS SKYWAY: En el soporte del lado este, bajo el puente.

70. HICKEY BRIDGE, PLUMBERS SKYWAY: En el muro exterior del puente, cerca de la entrada sur.

71. VARSITY HEIGHTS, PLUMBERS SKYWAY: En un viejo parque cerca de un aparcamiento, en una caja de arena.

72. VARSITY HEIGHTS, RUBY STREET: A la entrada de un pequeño parque. Posada sobre la columna de una verja.

73. MIDDLE PARK, RUBY STREET: En el techo de tejas del astillero, de cara al estanque.

74. MIDDLE PARK WEST, UNION DRIVE WEST: En la baja repisa del lado oeste del edificio Memorial.

75. MIDDLE PARK WEST, FRANKFORT AVENUE: En el alféizar de una ventana del primer piso del Museo de Historia Natural, junto a la entrada.

76. MIDDLE PARK WEST, QUARTZ STREET: Se encuentra en el poste de cemento de la entrada al parque.

77. MIDDLE PARK, PYRITE STREET: En la esquina sudoeste del edificio Liberty City Delivery, frente al parque, sobre una cornisa baja, en el nicho redondeado.

78. LANCASTER, ALBANY AVENUE: En la esquina de la valla de la entrada al metro en Quartz Street. Está en la acera.

79. PUENTE DE EAST BOROUGH: Sobre la primera viga del lado este.

80. CHARGE ISLAND, PUENTE DE EAST BOROUGH: Al final de una embarcación de madera en dique seco.

81. MIDDLE PARK WEST, UNION DRIVE WEST: En el nivel superior del puente peatonal. En una maceta.

82. MIDDLE PARK WEST, UNION DRIVE WEST: En el parque que hay sobre los lavabos subterráneos, cerca de un puesto de perritos calientes.

83. MIDDLE PARK WEST, COLOMBUS AVENUE: Sobre el toldo del hotel.

84. LIBERTY, RÍO HUMBOLDT: Sobre la cabina de una barca que flota en el río.

85. CHARGE ISLAND, PUENTE DE EAST BOROUGH: En un aparcamiento frente a la planta de tratamiento de aguas.

86. PURGATORY, HELL GATE: En la valla de unas escaleras de cemento, detrás del bar Lucky Winkles.

87. STAR JUNCTION, GALVESTON AVENUE:



La encontraréis en un árbol del sendero entre el teatro y Live Central.

88. HATTON GARDENS, COLOMBUS AVENUE: Sobre el punto más alto del campanario de la catedral.

89. HATTON GARDENS, ALBANY AVENUE: Dentro de los cuarteles del Comité de Civilización de Liberty City. Está en el patio norte, cerca de la estatua del niño.

90. WESTMINSTER, KUNZITE STREET: Tras el soporte de una vieja línea de ferrocarril elevado abandonada.

91. STAR JUNCTION, KUNZITE STREET: En el segundo nivel del tejado del edificio de MeTV.

92. STAR JUNCTION, KUNZITE STREET: Sobre la caja de potencia que hay en la acera, bajo la gigantesca placa giratoria.

93. STAR JUNCTION, BURLESQUE: En el único árbol de la acera cerca del edificio Baswsaq.

94. EASTON, JADE STREET: Se encuentra tras la estatua de Neptuno.

95. LANCET, PUENTE DE ALGONQUIN: En el andén, sobre la barandilla que hay entre la góndola.

96. LANCET, UNION DRIVE EAST: Bajo el puente, en la grieta que hay entre la entrada del lado oeste y la pared del túnel.

97. COLONY ISLAND, PRESIDENT AVENUE: Está sobre la barandilla que hay en el extremo de la estación.

98. LIBERTY, PRESIDENT AVENUE: En la cara norte del edificio, entre las chimeneas.

99. COLONY ISLAND, PRESIDENT AVENUE: Os está esperando sobre los escalones cerca del paseo junto al río.

100. COLONY ISLAND, PRESIDENT AVENUE: Sobre los columpios rotos, en el pequeño parque que hay entre los edificios.

101. PRESIDENTS CITY, UNION DRIVE EAST: Bajo la autopista, bajo una pila de basura.

102. COLONY ISLAND, PRESIDENT AVENUE: En el alféizar más elevado de la entrada del hospital psiquiátrico abandonado.

103. MEAT QUARTER, GALVESTON AVENUE: Sobre el toldo de la parada de autobús. Frente a la gasolinera Ron Oil.

104. THE MEAT MARKET, UNION DRIVE EAST: Bajo la primera sección de la línea abandonada de ferrocarril elevado.

105. THE TRIANGLE, HEMATITE STREET: Sobre la cornisa del mirador más alto del Empire State Building.

106. THE TRIANGLE, IRON STREET: En la boca de tiburón de pega del anuncio.

107. THE TRIANGLE, COLUMBUS AVENUE: Sobre la cubierta de vidrio del techo del restaurante Viendemonte.

108. FISHMARKET NORTH, UNION DRIVE EAST: Se encuentra en un pequeño nicho bajo la autopista.

109. SUFFOLK, FELDSPAR STREET: En una pequeña zona arbolada entre dos calles, oculta por una valla en mal estado.

110. SUFFOLK, PASAJE TRASERO: Sobre una lápida tras la iglesia.

111. CITY HALL, DIAMOND STREET: En una barandilla del callejón donde hay un anuncio de Cluckin' Bell.

112. CITY HALL, DEVER AVENUE: Sobre una columna baja del edificio Helmsley.

113. FISHMARKET SOUTH, PUENTE DE BROKER: La atraparéis en el skatepark debajo del puente.

114. LIBERTY, PUENTE DE BROKER: Sobre el gran pilar oeste del puente.

115. FISHMARKET SOUTH, CARRIL BUS: Sobre un amarradero al borde del río, cerca de HeliTours.

116. THE EXCHANGE, AMSTERDAM LANE: Sobre un pilar no muy alto en el callejón junto al Banco de Liberty.

117. THE EXCHANGE, UNION DRIVE EAST: En el centro de este estrecho parque.

118. THE EXCHANGE, DENVER AVENUE: En una maceta junto a las torres gemelas.

119. CASTLE GARDEN CITY, DENVER AVENUE: En los muelles, en la barandilla de una rampa para barcos.

120. CASTLE GARDENS, UNION DRIVE WEST: En un gran hueco en un lado del embarcadero.

121. CASTLE GARDENS, UNION DRIVE WEST: Está posada sobre un contenedor que hay en los muelles.

122. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: En el segundo escalón del pedestal en forma de estrella.

123. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: Sobre la mano izquierda de la estatua.

124. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: La encontraréis sobre el hombro izquierdo de la estatua.

125. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: Sobre la frente de la estatua.

126. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: En el pulgar derecho que sostiene la taza de café.

127. HAPPINESS ISLAND, ESTATUA DE LA FELICIDAD: Sobre la taza de café de la mano derecha.

128. BOULEVARD, UNION DRIVE WEST: En una mediana de cemento abandonada, cerca de los muelles de la costa.

129. BOULEVARD, UNION DRIVE WEST: Os espera en una pequeña franja de arena bajo un embarcadero.

130. BOULEVARD, VALDEZ STREET: Sobre una pequeña roca que sobresale del extremo norte de Valdez Street.

131. NORTHERN GARDENS, GRAND BOULEVARD: Cerca de la barandilla de la entrada del túnel, frente a la comisaría.

132. BOULEVARD, GRAND BOULEVARD: Sobre un poste de la entrada de la calle Grand Boulevard.

133. BOULEVARD, GRAND BOULEVARD: Sobre una sección de la puerta del muro de ladrillos que hay a lo largo de la acera.

134. NORTHERN GARDENS, CATERPILLAR STREET: En medio de la calle circular sin salida. En la pared donde hay escrito: "Welcome to Northern Gardens".

135. NORTHERN GARDENS, FLANGER STREET: En un oscuro callejón, entre los apartamentos del ghetto.

136. LITTLE BAY, DROP STREET: En una roca que sobresale del agua.

137. FORTSIDE, EXETER AVENUE: En lo alto del poste de metal de la verja del callejón.

138. FORTSIDE, DROP STREET: En una zona de trabajo vallada con maderas, bajo la estación de tren.

139 Y 140. SOUTH BOHAN, WALLKILL AVENUE: Sobre la viga horizontal. La siguiente paloma está justo al lado.

141 Y 142. SOUTH BOHAN, JOLIET STREET: Id a por ella en la esquina del tejado del edificio de Cleaners.

143. INDUSTRIAL, LOMPAC AVENUE: En la esquina nordeste del tejado del edificio Menala Metal, sobre la esquina del desguace.

144. INDUSTRIAL, LOMPAC AVENUE: En la cabina del barco oxidado del embarcadero.

145. INDUSTRIAL, LEAVENWORTH AVENUE: Sobre una farola del edificio abandonado.

146. SOUTH BOHAN, LEAVENWORTH AVENUE: De entre las rocas que sobresalen del agua, la más pequeña.

147. SOUTH BOHAN, PUENTE DE EAST BOROUGH: Junto a la viga apilada cerca del puente, en la zona de la tubería grande.

148. SOUTH BOHAN/CHASE POINT, PUENTE DE EAST BOROUGH: En la barandilla de la acera bajo una calle elevada.

149. CHASE POINT, SPIN STREET: Sobre la barandilla metálica, a la entrada del edificio, junto a dos semirremolques.

150. PUENTE DE DUKES BAY: Bajo el puente, sobre la plataforma de soporte.

151. STEINWAY, SING SING AVENUE: Está en el borde de un mausoleo, frente al cementerio.

152. STEINWAY, DUKES DRIVE: Sobre un columpio del parque.

153 Y 154. STEINWAY, DUKES DRIVE: Sobre el muro de la acera, junto al aparcamiento de Gantry Park.

155. STEINWAY, BRANDON AVENUE: En una piedra bajo un árbol. Difícil de ver.

156. STEINWAY, BRANDON AVENUE: En una rampa de salto acrobático.

157. PUENTE DE EAST BOROUGH: Sobre la barandilla de la pasarela del lado sur.

158. EAST ISLAND CITY, FRANKLIN STREET: En el paseo subterráneo bajo Franklin.

159. STEINWAY, FRANKLIN STREET: Es la grada superior del trampolín de la piscina.

160. STEINWAY, YORKTOWN AVENUE, FRENTE A MORRIS: Se esconde en el árbol frente al pub de Blarney.

161. STEINWAY, HARRISON STREET: En la esquina superior de la valla de madera.

162. EAST ISLAND CITY, BRANDON AVENUE: Sobre la viga bajo el tejado del andén de la estación de trenes.

163. EAST ISLAND CITY, BUNKER HILL AVENUE: En la esquina del tejado de la tienda de diseño NUCA.

164. MEADOWS PARK, HANCOCK STREET: Está en la parte de la glorieta en que falta una columna.

165. MEADOWS PARK, HANCOCK STREET: En la placa del pedestal de la estatua.

166. AEROPUERTO INTERNACIONAL FRANCIS, HANCOCK STREET: En medio de la zona arbolada, sobre el borde de la caseta.

167. WILLIS, CLEVES AVENUE: Sobre el toldo verde de la entrada.

168. MEADOWS HILL, ELLERY STREET: En el tejado del edificio que hay frente a la estación de tren.

169. WILLIS, SARATOGA AVENUE: En las vigas cruzadas, cerca de Wash & Lube.

170. AEROPUERTO INTERNACIONAL FRANCIS: Encajada entre dos unidades de aire acondicionado, en el tejado de la terminal. En la zona plana donde hay dos tejados curvados.

171. AEROPUERTO INTERNACIONAL FRANCIS: En el agujero circular del soporte del techo de la terminal.

172. AEROPUERTO INTERNACIONAL FRANCIS: Tras la cabina de cobro, en el poste bajo de entrada al aeropuerto.

173. AEROPUERTO INTERNACIONAL FRANCIS: En la barandilla del balcón del piso superior de la torre de control.

174. BOABO, CHICORY STREET: Cerca de la gran señal "Storage", a unos 3 metros del muro de la autopista.

175. CERVEZA HEIGHTS, CHICORY STREET: Se encuentra sobre el tablero de la canasta de baloncesto, en la cancha del callejón trasero.

176. MEADOWS PARK, SAVANNAH AVENUE: Sobre la chimena de la casa.

177. CERVEZA HEIGHTS, HUNTINGTON STREET: En el tejado que hay sobre las escaleras que llevan al primer piso de la estación de tren.

178. PUENTE DE ALGONQUIN: En una barandilla de la calle, cerca de las vigas de soporte del extremo sur del puente.

179. BOABO, CHICORY STREET: En este pequeño callejón sin salida.

180. SCHOTTLER, AUTOPISTA ALGONQUIN-DUKES: Bajo la autopista, en un túnel.

181. SCHOTTLER, CASSIDY STREET: Sobre la barandilla de la entrada a las viviendas.

182. BEECHWOOD CITY, WENROHRONON AVENUE: En el primer nivel de la escalera de incendios, de cara a la calle.

183. BEECHWOOD CITY: Debajo de la barandilla rota de la autopista Broker-Algonquin, cerca del Burguer Shot.

184. CENTRO DE LA CIUDAD, MONTAUK AVENUE: Sobre el tejado de la caseta de información del bus.

185. SOUTH SLOPES, SUNDANCE STREET: En los escalones de la acera entre el restaurante y la estación de tren.

186. EAST HOOK, MOHANET AVENUE: La veréis sobre la columna oeste del arco de entrada a los astilleros de Broker, cerca del negocio de Roman.

187. EAST HOOK, MOHANET AVENUE: En el almacén de madera Woodfellas, sobre el aparato de aire acondicionado.

188. OUTLOOK, MONTAUK AVENUE: En la barandilla de la glorieta del parque.

189. SOUTH SLOPES, MONTAUK AVENUE: Se encuentra en un garaje con tejado en la parte trasera.

190. HOVE BEACH, TULSA STREET: Sobre la marquesina del Perestroika.

191. VIVIENDAS FIREFLY, RINGO STREET: Sobre un muro de ladrillos en la acera.

192. HOVE BEACH, DELAWARE AVENUE: En un poste del embarcadero.

193. HOVE BEACH, ONONDAGA AVEUNE: Sobre una puerta, de cara al parque de este callejón.

194. VIVIENDAS FIREFLY, AUTOPISTA BROKER-DUKES: Sobre la mediana de la autopista.

195. FIREFLY ISLAND, DELAWARE AVENUE: Sobre el poste a la derecha de la triple arcada con la señal "Welcome to Fantastic Firefly Island".

196. FIREFLY ISLAND, DELAWARE AVENUE: En la viga de soporte más baja, bajo el centro de la noria de Liberty Eye.

197. FIREFLY ISLAND, DELAWARE AVENUE: Está sobre la vía del lado norte de la montaña rusa.

198. VIVIENDAS FIREFLY, AUTOPISTA BROKER-DUKES: Os está esperando sobre la verja de la acera.

199. FIREFLY ISLAND: Bajo un enorme embarcadero, junto a una de las columnas de soporte.

200. BEACHGATE, KETCHUM STREET: En la barandilla del porche trasero de la casa.



amigo de sus amigos

Cinco son los principales apoyos que Niko Bellic se va a encontrar a lo largo de su aventura. Pueden parecer amistades peligrosas, pero si las mantenemos en buen estado podremos conseguir interesantes ayudas y mejoras. No las descuidéis.



ROMAN



LE GUSTA
- Bolos
- Dardos
- Beber
- Comer
- Billar
- Espectáculos
- Striptease

AMISTAD ACTIVADA: Tras completar la misión "Bleed Out" (Roman).

HORAS DESPIERTO: Las 24 horas.

HABILIDADES:
- Se activan por encima del 60%
- Se pierden por debajo del 15%

DESCENSO DEL FACTOR: Si llegamos tarde o no nos presentamos, el impacto es mínimo.

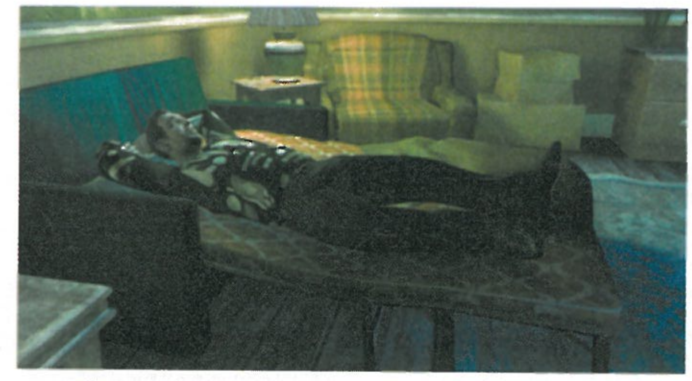
COMIDA PREFERIDA: Al principio comerá lo que sea. Luego se irá haciendo más selectivo. Pero si queréis estar seguros de no fallar, llevadle a un Burger Shot.

CLUB NOCTURNO PREFERIDO: Cualquiera.

HABILIDAD ESPECIAL: **Taxis.** Podremos solicitar un taxi gratuito llamándole por teléfono.



LOS DARDOS mezclan la estrategia y precisión a la hora de dirigir nuestros disparos. Tendremos unos segundos para afinar nuestra puntería.



EL SUEÑO AMERICANO tiene algo cegado a nuestro primo, que se pasa el día pensando en las grandes mansiones y los coches más lujosos.

LITTLE JACOB

LE GUSTA
- Dardos
- Beber
- Comer
- Billar
- Espectáculos
- Striptease

AMISTAD ACTIVADA: Tras completar la misión "Shadow" (Little Jacob).

HORAS DESPIERTO: De 13:00 a 4:00 (15 horas).

HABILIDADES:
- Se activan por encima del 60%
- Se pierden por debajo del 30%

DESCENSO DEL FACTOR: Llegar tarde no implica demasiada importancia, pero no presentarnos le enfadará un poco.

COMIDA PREFERIDA: Comida rápida, sobre todo Cluckin' Bell.

CLUB NOCTURNO PREFERIDO: Club Liberty, en Northwood.

HABILIDAD ESPECIAL: **Arsenal en el coche.** Podremos comprar armas a un precio muy reducido.



EXPERTO EN METERSE EN LÍOS, Little Jacob tiene muchos asuntos pendientes en los que le tendremos que ayudar. Eso sí, es buen "tío".



EL BILLAR es uno de los minijuegos que podremos disfrutar en «GTA IV». Sigue estrictamente las reglas de uno real. Casi casi profesional.

PACKIE

■ **AMISTAD ACTIVADA:** Tras completar la misión "Three Leaf Cover" (Packie).

■ **HORAS DESPIERTO:** De 15:00 a 6:00 (15 horas).

■ **HABILIDADES:**
- Se activan por encima del 75%
- Se pierden por debajo del 30%

LE GUSTA

→ Bolos	→ Billar
→ Dardos	→ Espectáculos
→ Beber	→ Striptease

■ **DESCENSO DEL FACTOR:** Si llegamos tarde a una cita o no nos presentamos.

■ **COMIDA PREFERIDA:** Burger Shot, Pizza Stack, Pang.

■ **CLUB NOCTURNO PREFERIDO** El bar de Donnie.

■ **HABILIDAD ESPECIAL:** **Coches bomba.** Podremos preparar coches bomba. Simplemente tendremos que llamarle y pedírselo por el móvil. Hacerlos estallar es tarea nuestra.



LOS GARITOS DE STRIPTEASE están repartidos por toda la ciudad y ofrecen espectáculos de lo más "picantes". A Packie le gustan especialmente.



LA FAMILIA MCREARY lleva muchos años afincada en Liberty City tras salir de Irlanda. De entre sus seis hermanos surgirán conflictos.

DWAYNE

■ **AMISTAD ACTIVA:** Tras completar la misión "The Holland Play" (Playboy X).

■ **HORAS DESPIERTO:** De 11:00 a 3:00 (18 horas).

■ **HABILIDADES:**
- Se activan por encima del 60%
- Se pierden por debajo del 30%

LE GUSTA

→ Bolos	→ Espectáculos
→ Beber	→ Striptease
→ Comer	

■ **DESCENSO DEL FACTOR:** Tanto llegar tarde a una cita como no presentarse a ella no afecta demasiado a su amistad.

■ **COMIDA PREFERIDA:** Cluckin' Bell o un restaurante de lujo.

■ **CLUB NOCTURNO PREFERIDO:** Club Liberty, en Northwood.

■ **HABILIDAD ESPECIAL:** **Apoyo.** Nos enviará un coche lleno de matones para cubrirnos y ayudarnos cuando nos estén atacando.



EL AMIGO DE DWAYNE, Playboy X, le deja en la estacada tras salir de la cárcel. Le serviremos de apoyo sacándole por ahí.



LAS BOLERAS siempre suelen tener pistas libres donde jugar. Si interrumpimos una partida, nuestro amigo se puede llegar a enfadar.



BRUCIE

■ **AMISTAD ACTIVADA:** Tras completar la misión "No. 1" (Brucie).

■ **HORAS DESPIERTO:** De 7:00 a 1:00 (18 horas).

■ **HABILIDADES:**
- Se activan por encima del 70%
- Se pierden por debajo del 40%



LE GUSTA

→ Bolos	→ Volar en helicóptero
→ Ir en lancha	→ Espectáculos
→ Beber	→ Striptease
→ Comer	

■ **DESCENSO DEL FACTOR:** Si llegamos tarde a una cita o no nos presentamos.

■ **COMIDA PREFERIDA:** No le gusta la comida rápida.

■ **CLUB NOCTURNO PREFERIDO:** Lo más selecto de Liberty City.

■ **HABILIDAD ESPECIAL:** **Recogida en helicóptero.** Podremos hacer que Brucie nos recoja en helicóptero y nos lleve donde queramos de una forma mucho más rápida.



Los ligues de Niko

Aunque Niko Bellic se ha ganado a pulso el título de tipo más duro de Liberty City, también tiene su corazoncito. Por eso de vez en cuando se pone tierno y busca novia.



MICHELLE





- **CITA ACTIVADA:** Tras la misión "Three's a crowd".
- **HORARIO:** De 6:00 a 23:00 h.
- **COCHES QUE LE GUSTAN:** El taxi de Roman, Blista, Voodoo, Merit y Banshee.
- **ROPA DE NIKO QUE LE GUSTA:** Tienda rusa (estilo bajo), sombreros y gafas.
- **LUGAR PARA COMER:** "Pizza This" o cualquier restaurante.
- **LUGAR PARA BEBER:** Steinway Beer Garden o Lucky Winkles.
- **ACTIVIDADES FAVORITAS:** Dardos o billar.
- **ESPECTÁCULOS:** Comedia o cabaret.



KATE Mc REARY



- **CITA ACTIVADA:** Tras la misión "Waste not want Knots".
- **HORARIO:** De 8:00 a 12:00 h.
- **COCHES QUE LE GUSTAN:** Habanero, Super GT, Comet, Rebla, Patriot.
- **ROPA DE NIKO QUE LE GUSTA:** Tienda rusa (estilo bajo).
- **LUGAR PARA COMER:** "Pizza This" o cualquier restaurante.
- **LUGAR PARA BEBER:** Steinway Beer Garden o Lucky Winkles.
- **ACTIVIDADES FAVORITAS:** Dardos o billar.
- **ESPECTÁCULOS:** Ninguno.



CARMEN ORTIZ



- **CITA ACTIVADA:** En la web love-meet.net tras la misión "Out of the closet".
- **NICK:** SoBoHoe
- **HORARIO:** De 13:00 a 6:00 horas
- **COCHES QUE LE GUSTAN:** Sultan RS, Stallion, FXT, Dukes, E109.
- **ROPA DE NIKO QUE LE GUSTA:** Tiendas "Modo" (estilo medio) y "Perseus" (estilo alto).
- **LUGAR PARA COMER:** "Pizza This" o cualquier restaurante.
- **LUGAR PARA BEBER:** Cualquiera.
- **ACTIVIDADES FAVORITAS:** Dardos y club de striptease.
- **ESPECTÁCULOS:** Cabaret o comedia.
- **HABILIDAD DESBLOQUEADA:** Mejora nuestro nivel de salud cuando estemos heridos.

KIKI JENKIS

- **CITA ACTIVADA:** En la web love-meet.net tras la misión "Out of the closet" y acceder a la isla de Algonquin.
- **NICK:** LawChick
- **HORARIO:** De 6:00 a 2:00 h.
- **COCHES QUE LE GUSTAN:** Marbella, Willard, Chavos, Diletante, Washington.
- **ROPA DE NIKO QUE LE GUSTA:** Tienda rusa (estilo bajo), sombrero y gafas
- **LUGAR PARA COMER:** Cualquiera.
- **LUGAR PARA BEBER:** Jerkov's o Club Liberty
- **ACTIVIDADES FAVORITAS:** Cualquiera menos clubes de striptease
- **ESPECTÁCULOS:** Cabaret o comedia
- **HABILIDAD DESBLOQUEADA:** Logra quitar hasta niveles de búsqueda de 3 estrellas

ALEXANDRA CHILTON



- **CITA ACTIVADA:** En la web craplist.net tras la misión "Out of the closet" y acceder a la isla de Algonquin.
- **NICK:** Liberated Woman
- **HORARIO:** de 6:00 a 2:00 h.
- **COCHES QUE LE GUSTAN:** Cognoscenti, Infernus, Huntley, Turismo, Stretch.
- **ROPA DE NIKO QUE LE GUSTA:** Sólo "Perseus".
- **LUGAR PARA COMER:** "Pizza This" o cualquier restaurante.
- **LUGAR PARA BEBER:** Steinway Beer Garden o Lucky Winkles.
- **ACTIVIDADES FAVORITAS:** Cualquiera.
- **ESPECTÁCULOS:** Cabaret o comedia.
- **HABILIDAD DESBLOQUEADA:** 50% de descuento en ropa durante las 24 horas posteriores en el juego.





CONTACTO CON... TACTO

Internet revolucionó el mundo en su momento, y ahora también lo hace en «GTA IV» al incorporar una red donde tenemos nuestra página web de contactos: femeninos y masculinos. A la hora de ligar, será tan sencillo como abrirse un perfil en **www.love-meet.net** y buscar la persona que más se ajuste a nuestros gustos y necesidades. Pero no creáis que será fácil: los contactos de «GTA IV» son tan exigentes como los de verdad.

VERSIÓN DE XBOX 360

Logros y extras

Los usuarios de la consola de Microsoft cuentan con 1000 puntos de logros desbloqueables y contenidos exclusivos que llegarán en otoño a Xbox Live!

LOGROS DE MISIÓN

Bajar del barco	5 puntos	Completar la primera misión
Alimentar a los peces	5 puntos	Completar la misión "Uncle Vlad"
El punto más bajo	5 puntos	Completar la misión "Roman's Sorrow"
Conducida con gracia	10 puntos	Completar la misión "I'll take Her"
Trinidad imposible	10 puntos	Completar la misión "Museum Piece"
Exploración completa	20 puntos	Activar todas las islas
Ese alguien tan especial	10 puntos	Completar la misión "That Someone Special"

LOGROS DE AMIGOS

Conduciendo a Mr. Bellic	10 puntos	Activar la habilidad especial de taxi (Roman)
Terapia de compra	10 puntos	Hay que activar la habilidad de poder comprar armas a Little Jacob
Así es como nos movemos	10 puntos	Activar la habilidad especial de recogida de helicóptero de Brucie
Marca "B" de bomba	10 puntos	Activar la habilidad especial de llamar y colocar un coche bomba
Liberty City (5)	20 puntos	Después de encontrarte con todos tus amigos, si estos te tienen a más de un 90% de atracción

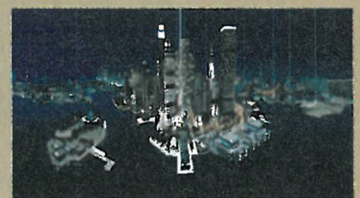
LOGROS DE MISIONES SECUNDARIAS

Servicio de mensajería	10 puntos	Completar los 10 trabajos de entrega de paquetes
Petición satisfecha	10 puntos	Completar los 10 trabajos de importaciones exóticas
Captas el mensaje	20 puntos	Entregar los 30 coches pedidos por SMS
Temerario	30 puntos	Completar el 100% de los saltos acrobáticos
No más extraños	5 puntos	Conocer a todos los personajes aleatorios
Limpiando las malas calles	20 puntos	Capturar a 20 criminales mediante el ordenador policial
Caza del hombre	15 puntos	Completar las misiones de "Los más buscados"
Especies en extinción	50 puntos	Recoger todos los paquetes ocultos del juego
Avaricia de asesino	20 puntos	Completar las nueve misiones de asesino

LOS NIVELES DESCARGABLES

DOS CAPÍTULOS EXCLUSIVOS llegarán a Xbox 360 en octubre. Ya se ha confirmado su precio, 800 Microsoft Points, y una duración estimada de 10 horas. Se tratará de contenido episódico, accesible desde el móvil, que se intercalará con la historia principal. Los rumores apuntan que podrían desarrollarse en una nueva isla.





LOGROS FUERA DE LA MISIÓN PRINCIPAL

Acaba con él	15 puntos	Completar 10 peleas en 4 minutos
Piloto de caballitos	30 puntos	Hacer un caballito al menos 150 metros en moto
Rodado	30 puntos	Dar cinco vueltas de campana en un coche
El hombre ejército	40 puntos	Sobrevivir 5 minutos en nivel de búsqueda 6 estrellas
Libre	50 puntos	Deshacerse de 4 de estrellas de nivel de búsqueda sin morir, ser trincado, salvar o completar la misión
Reacción en cadena	20 puntos	Destruir 10 vehículos en 10 segundos
Genéticamente superior	25 puntos	Ganar 20 carreras callejeras
Te va a costar	5 puntos	Completar un viaje en taxi de una isla a otra sin "avanzar" en el tiempo
Las vistas	5 puntos	Hacer todas las vueltas en helicóptero de Liberty City
Café caliente	5 puntos	Conseguir una cita con una chica y que nos invite a casa
Medio kilo	55 puntos	Llegamos a los 500 mil dólares
Bajo el radar	40 puntos	Volar en helicóptero por debajo de los principales puentes que cruzan agua del juego

LOGROS DE ACTIVIDADES

Ciento ochenta	10 puntos	Puntua 180 con tres dardos en una partida
As del billar	10 puntos	Ganar al billar a un amigo
Rey del Qub3D	15 puntos	Superar el récord de Qub3D
Gobble Gobble	10 puntos	Puntuar 3 plenos consecutivos en una partida de bolos

LOGROS EN MULTIJUGADOR

Jugador de equipo	10 puntos	En cualquier partida multijugador de equipo, eliminar a todos los enemigos con fortaleza 5 mínima
Córtate los dientes	5 puntos	Ganar el rango personal de "ciudadano" en multijugador
Únete al club de medianoche	10 puntos	Ganar una carrera multijugador estándar con puntuación sin dañar mucho el coche y con daños activados
El mejor en equipo	15 puntos	Mejorar el tiempo de Rockstar en las versiones "Rompe tratos", "El nudo de la horca" y "Bombardea la base II"
Por el equipo	10 puntos	Conseguir la puntuación más alta de cualquier partida puntuada en multijugador
Líder del club de medianoche	20 puntos	Ganar 20 carreras multijugador puntuadas de diferente manera
Auf Wiedersehen Petrovic	30 puntos	Ganar todas las variaciones de puntuación multijugador, 60 carreras y "Polis y ladrones" en ambos bandos
El tope de la cadena trófica	10 puntos	Eliminar a 20 jugadores con una pistola en cualquier partida a muerte multijugador puntuada
La fiebre de Rockstar	10 puntos	Liquidar a un desarrollador de Rockstar en una partida multijugador puntuada
Buscado	20 puntos	Alcanzar el rango "Jefe de jefes" en la opción multijugador

un mundo por descubrir

Más de cien horas de juego son sinónimo de muchas sorpresas por descubrir. Estos son algunos de los muchos detalles que los programadores de Rockstar se han guardado en la manga con la intención de que sigamos jugando hasta el infinito. ¡Y no nos cansamos!

EL CORAZÓN DE LIBERTY CITY



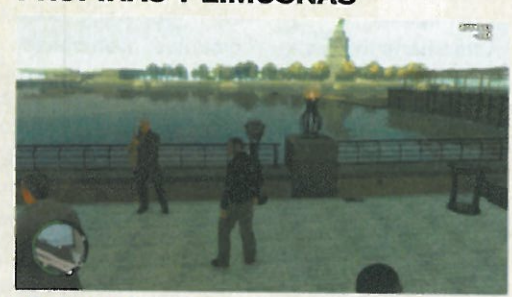
LA ESTATUA DE LA FELICIDAD esconde un gran corazón palpitante que nos recuerda a películas como "Hellraiser". Sólo podremos llegar a él en helicóptero.

¡ESTE COCHE ES MÍO!



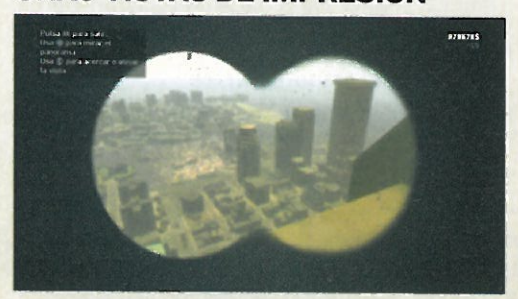
ROBAR UN VEHÍCULO no es tan sencillo como en otras entregas. Sus propietarios se enfrentarán a nosotros e incluso se agarrarán si es preciso para evitar el robo.

PROPINAS Y LIMOSNAS



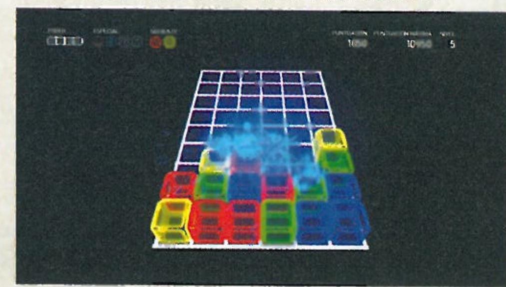
LIBERTY CITY es capitalismo cien por cien, y esto se nota en la diferencia entre sus barrios. En la bahía hay músicos callejeros a los que podemos dar limosna.

UNAS VISTAS DE IMPRESIÓN



EN LO ALTO de los edificios de Algonquin podemos disfrutar de unas espectaculares vistas de la ciudad con los prismáticos que hay a nuestra disposición.

MINIJUEGOS DE RECREATIVA



LOS CLUBES DE STRIPTEASE esconden las curiosas máquinas "Qub3D", un homenaje al mítico «Klax», para amenizar nuestro tiempo libre entre misión y misión.

UN POCO DE PICANTE



LAS ESCENAS de bailes privados han sido recreadas con capturas de movimientos. Incluso podremos cambiar de cámara para ver las diferentes tomas.

LA MÚSICA

OTRO DE LOS PUNTOS FUERTES del juego es su variada y completísima banda sonora, que en esta cuarta entrega llega a las 19 emisoras de radio. Podremos encontrar desde Pop, Rock, Reggaeton o música electrónica hasta Hip Hop y Jazz clásico. Entre los artistas que han contribuido se encuentran R.E.M., The Smashing Pumpkins o Bob Marley.

ALGUNOS DJ'S como Iggy Pop o Julliette Lewis están al cargo de las emisoras más marchosas, mientras que la nota curiosa la pone el diseñador Karl Lagerfeld, que para la ocasión cuenta con su propio repertorio de canciones en "K109 The Studio".

COMO ES HABITUAL, además de la música también encontraremos anuncios y debates de lo más divertidos, aunque al estar en inglés sólo los entenderán los angloparlantes. Es una pena, ya que muchos de ellos hacen referencia al juego.

PASEOS TURÍSTICOS



LAS VISITAS GUIADAS también están presentes en Liberty City. Por 150 $ podremos dar una increíble vuelta en helicóptero por el centro de la ciudad.

NIKO "EL HIPERACTIVO"



NO PUEDE ESTARSE QUIETO. Si no está tiene una pistola, granada o subfusil en la mano, Niko emulará a Torrente rascándose "ahí mismo" sin cortarse un pelo.

HOY DUERMO FUERA



DESPUÉS DE CADA CITA podremos "probar suerte" con la chica en cuestión. Si hemos sido caballerosos, hasta podremos subir a su piso y pasar la noche allí...

VISITA AL CAJERO



REPARTIDOS POR TODA LA CIUDAD, los cajeros nos permiten consultar el estado de la cuenta corriente. El sueño americano llega en forma de billetes de 100 $.

LA RED DE REDES

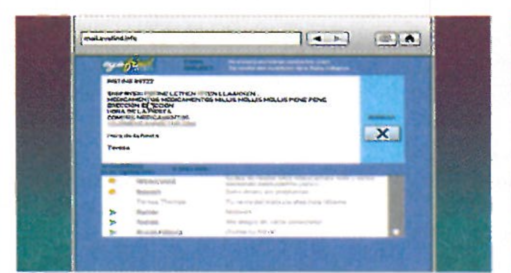
ESTAMOS EN EL SIGLO XXI y Liberty City se hace eco de ello. A través de los cibecafés "tw@" podremos visitar la red exclusiva de «GTA IV», donde es posible averiguar más información de todo lo relacionado con el universo del juego. Desde visitar las páginas web de los anunciantes hasta abrirnos nuestra propia cuenta de correo o perfil para ligar. Todo un acierto que, junto con el móvil, nos hacen creer que estamos dentro de una realidad paralela casi real. ¡A navegar!



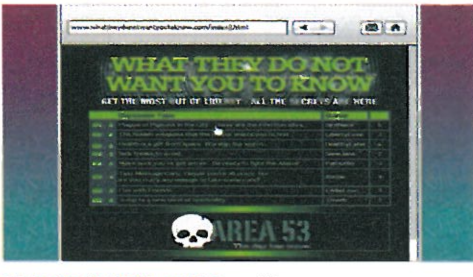
LA PÁGINA DE INICIO nos permite acceder a nuestro correo, consultar el tiempo, noticias, contactos, etc.



LA ACTUALIDAD A LA ORDEN DEL DÍA. Muchas noticias se actualizarán junto a nuestras misiones.



HASTA EL SPAM hace acto de presencia en nuestro buzón. Tendremos que borrarlo periódicamente.



AL TERMINAR EL JUEGO recibiremos un correo con la dirección donde obtener todos los extras.

LISTADO DE WEBS

www.americantravelguide.net
www.a-thousand-words.net
www.area53site.com
www.babiesovernight.com
www.blogsnobs.org
www.bruciesexcutivelifestyleautos.com
www.burguershot.net
www.craplist.net
www.designerslave.com
www.dragonbrainthemovie.com
www.easterislandcoverup.com
www.erisfootware.com
www.fantasyleaguebatswinguers.com
www.freejames.org
www.golfloversonline.com
www.homecremation.com
www.huganimals.com
www.ilovetoblow.com
www.krapea.com
www.libertycitypolice.com
www.libertytreeonline.com
www.money2makemoney.com
www.myroomonline.net
www.our-own-reality.com
www.pinktorpedo.org
www.redwoodcigarettes.com
www.sprunksoda.com
www.stopshavingnow.net
www.vipluxuryringtones.com
www.whattheydonotwantyoutoknow.com
www.yourmexicandoctor.com

"ZAPEANDO" POR LA CIUDAD

DOS CADENAS DE TV amenizarán las tardes en nuestros pisos francos. "CNT" y "Weazel" emiten todo tipo de programas por cable que están llenos de referencias y críticas a la sociedad americana. Para este debut tan especial en la saga, incluso cómicos como Ricky Gervals ("The Office", "Extras") han colaborado con Rockstar para ofrecer un estupendo canal en plan "Club de la comedia". Una vez más, es una pena que estos canales no estén traducidos al castellano, porque son realmente buenos.



LA TELETIENDA no anuncia cuchillos multiusos normales y corrientes. Con estos rodarían cabezas, vamos...



LAS PARTIDAS DE PÓQUER se retransmiten en directo desde Las Venturas. Un guiño a "San Andreas".



LA HISTORIA DE LA CIUDAD se aprende en programas en blanco y negro que ponen la nota "cultural" al repertorio.



LA ACTUALIDAD POLÍTICA está de lo más revuelta, según podemos ver en los canales de economía y política.



ESTRELLAS DEL FITNESS tienen sus propios canales, donde ofrecen consejos para fortalecer los abdominales.



EL CLUB DE LA COMEDIA cuenta con Ricky Gervals como artista invitado. Es una pena que esté en inglés.



DIBUJOS ANIMADOS para los mayores de la casa. En Liberty City no hay cabida para espectadores menores de 18 años.

HABLAMOS CON LESLIE BENZIES, PRODUCTOR DEL JUEGO.

"La idea clave ha sido el detalle"

El responsable de ‹GTA IV› nos habla de los aspectos más importantes de un juego único, la entrega más ambiciosa a la que se ha enfrentado hasta el momento.



LESLIE BENZIES
- 37 AÑOS
- PRODUCTOR DE GTA IV Y PRESIDENTE DE ROCKSTAR NORTH
- JUEGOS:
  - GTA Vice City Stories (2006) *Productor*
  - GTA Liberty City Stories /2005) *Productor*
  - GTA San Andreas (2004) *Productor*
  - Manhunt (2003) *Productor*
  - GTA Vice City (2002) *Productor y director de desarrollo*
  - GTA III (2001) *Productor*

El desarrollo

«GTA IV» es tu primer juego de nueva generación, ¿Cuáles fueron los principales retos y oportunidades en el desarrollo teniendo este hardware más potente?
El nuevo hardware supone un gran salto y abre un montón de nuevas posibilidades técnicas. –especialmente la PS3 y todos sus chips polivalentes-. Hay un montón de nuevas herramientas y metodologías que hemos tenido que aprender, y eso lleva tiempo. La complejidad y la cantidad de detalles que cada parte del juego debe usar del hardware es el reto más importante. Sistemas que antes una sola persona podía manejar ahora requieren 3 ó 4. Esta potencia nos abre muchas puertas y nos permite crear un mundo más detallado que, en el pasado, solo podíamos imaginar. Los personajes son ahora más creíbles, tanto en su aspecto como en sus movimientos y acciones, y esto es fundamental para lograr un mundo real. La física de todos los elementos del juego es muy precisa, y se puede interactuar con casi cada uno de ellos. Siempre soñamos con una ciudad convincente y con «GTA IV» hemos dado un gran salto gracias al nuevo hardware.

¿Cuándo empezasteis a trabajar en ideas para «GTA IV»? ¿Ya estaba en vuestra mente mientras desarrollabais «San Andreas» o todo comenzó después de acabarlo?
Las ideas para todos los «GTA» han estado siempre ahí desde que empezamos a trabajar en esto. Aún tenemos un enorme catálogo de ideas que queremos implementar, algunas de ellas tienen 10 años de antigüedad, y seguimos añadiendo otras nuevas. Lo bonito de trabajar en «GTA» es que no hay límites. No vamos a parar hasta que no se pueda diferenciar el mundo artificial del mundo real… aunque la gallina de los huevos de oro puede que se acabe.

¿Cuánta gente ha trabajado desarrollando «GTA IV»?
A tiempo completo hay 220 personas en la oficina de Edimburgo, 50 en NY, 10 en San Diego y 40 en Lincoln. Y luego tenemos otras 600-700 personas que trabajan a tiempo parcial, dentro y fuera de Rockstar.



LAS POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS CONSOLAS han permitido a Rockstar crear la ciudad más viva que se ha visto jamás en un videojuego, con todo tipo de detalles.

El juego ha sido desarrollado en 3 años y medio, ¿cómo se consigue mantener a un equipo motivado y dedicado durante tanto tiempo?
3 años y medio es mucho tiempo para un solo proyecto, es el proyecto más largo en el que hemos trabajado. Si cada uno tiene unos objetivos concretos que lograr, se mantiene la dedicación. Aunque el hecho de que trabajar en un «GTA» no sea la cosa más aburrida que puedas hacer, también ayuda…

¿Cuál es el proceso de decisión para trabajar en un proyecto de este tamaño? ¿Qué libertad dais a los expertos de cada área? ¿Todo el mundo tiene la ocasión de aportar sus ideas?
Alrededor del 70% del juego está diseñado antes de empezar a trabajar en él, y el otro 30% evoluciona al progresar el proyecto. Todo el mundo tiene permiso para exponer sus ideas, si son buenas se utilizan y si no se desechan. Tenemos unos pocos "vigilantes" que se encargan de que todo lo que se añade o se añadirá al juego no enturbie su filosofía. Normalmente somos muy buenos detectando si una idea funcionará o no. Cualquier cosa que no nos parezca alucinante se desecha. Es la forma de mantener una calidad alta.

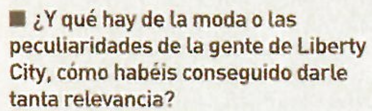
¿Cuál ha sido el elemento más difícil de realizar en el juego?
La parte más difícil de «GTA IV» ha sido sin duda el multijugador. Era la primera vez que lo hacíamos y tuvimos mucho que aprender, tanto en cuestiones técnicas como jugables. Conseguir tal complejidad de juego online llevo una gran cantidad de tiempo y pericia. Hay un montón de cosas que pueden salir mal, y tienes que probarlo todo para prever cualquier error. La jugabilidad es también muy diferente con respecto a la de un solo jugador, y tuvimos que aprender todo un tratado de nuevas técnicas para mantener a los jugadores enganchados.

¿Y qué aspecto del juego te ha dado mayor placer?
De nuevo, diría que el multijugador. Estamos jugando un montón y es muy, muy intenso. Con otros juegos de «GTA» siempre dejábamos de jugar tras el lanzamiento, pero con el «IV» me veo a mi mismo jugando durante mucho tiempo.

Liberty City

¿Por qué decidisteis limitar el área del juego a una sola ciudad después de crear un estado entero en «San Andreas»?
La idea clave para este juego ha sido "el detalle". Queremos que los jugadores miren muy de cerca de cada pequeña parte del mundo. La ciudad no es tan extensa como San Andreas, pero es mucho más profunda. Encontraréis mucho más que hacer, habrá que mirar mucho más cerca, en vez de en la distancia.

Es asombroso la precisión con la que habéis conseguido la sensación de estar en Nueva York, ¿cómo puede un equipo de programadores con base en Edimburgo (Escocia) conseguir algo así?
Hicimos unos cuantos viajes a Nueva York para ello, pero muchos de nosotros conocemos esta ciudad como la palma de nuestra mano, ya que nuestra central está aquí. También tuvimos televisiones alrededor de la oficina mostrando vídeos de cada pequeña zona de la ciudad de las 24 horas del día realizados por nuestro equipo de investigación. Se ha investigado a fondo este aspecto y tenemos cientos de miles de fotos de referencia de NY.



¿Y qué hay de la moda o las peculiaridades de la gente de Liberty City, cómo habéis conseguido darle tanta relevancia?
Los chicos que trabajan en la oficina de NY tienen muy claro como vive la gente de allí y su apariencia. Ellos viven allí, y están continuamente observando todo estos aspectos.

La serie siempre ha estado muy pendiente de su entorno, las marcas, los personajes, etc. Obviamente esto va dirigido a lograr un mundo lo más detallado y envolvente posible, pero ¿habéis tenido alguna vez la tentación de incluir algún elemento del mundo real?
No, nunca hemos querido conectar de ninguna manera el mundo real con nuestros productos. Pensamos mucho en ello en el pasado, y siempre llegábamos a esta misma conclusión.

¿Por qué no recrear la ciudad barrio por barrio? Con el nivel de detalle y el trabajo tan meticuloso que habéis realizado, ¿no habría sido más fácil para plasmar la ciudad?
Sería más fácil hacer una copia directa, pero no nos habría permitido una libertad artística, dando a la ciudad esa sensación especial que tiene «GTA». No habría oportunidad de modificar áreas concretas para las misiones, saltos divertidos o atractivos circuitos para recorrer.



LIBERTY CITY es una réplica de Nueva York, pero con el estilo inconfundible de la saga «GTA». No es tan grande como San Andreas, pero es mucho más profunda.

Multijugador

«GTA IV» es el primer juego de la serie en consola con multijugador. ¿Teníais claro desde el principio que ibais a incluir esta opción?
Teníamos que incluirlo, lo sabíamos desde el principio. Lo necesitábamos y sabíamos que un multijugador en «GTA» sería muy diferente al de cualquier otro juego. La libertad que tienes crea muchas oportunidades para los diferentes estilos de juego.

Hay unos cuantos modos multijugador cooperativos, pero ¿pensasteis en incluir algún modo cooperativo para jugar la historia principal? Quizá con un segundo jugador que manejara al primo de Niko o un amigo para ayudar en determinadas misiones...
Lo pensamos, pero llegamos a la conclusión de que los jugadores prefieren disfrutar la historia principal por sí mismos, haciendo las cosas a su aire y protagonizando por si solos la narración. El multijugador es una experiencia más frenética y no creemos que ambas combinen bien.

¿Cuál fue el aspecto más complicado teniendo un área tan grande para un multijugador?
Mantener a los jugadores excitados, lo que significa mantenerlos juntos, todo un logro con un mapa tan grande. Teníamos que estar seguros de nuestro trabajo de base para conseguir que la acción se enfoque en un área común.

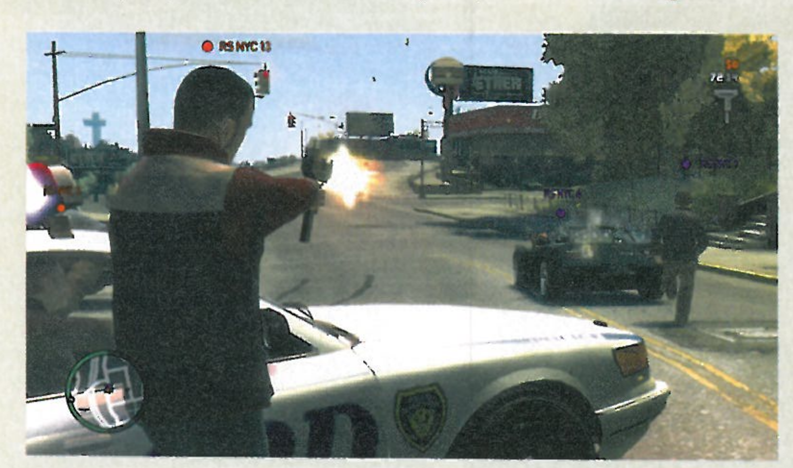
Además de GTA, ¿juegas a otros juegos multijugador online normalmente?
No juego online mucho porque no hay nada que me mantenga interesado. El último al que jugué durante un tiempo fue «Battlefield 1942», tiene todos los elementos para resultar excitante. Y también «Command & Conquer», que es mi juego online favorito de siempre.

¿Qué importancia crees que tiene el multijugador en estos días? ¿Ves al multijugador más importante que el modo principal en un futuro?
La opción multijugador no debería ser añadida porque sí, el juego por sí mismo debe conducirte a ello, si no, no tiene sentido. Algunas compañías solo quieren rellenar huecos en sus juegos...
No creo que el multijugador llegue a ser más importante que el modo de un jugador. Es una experiencia muy diferente, y ambas opciones pueden ir de la mano. Veremos muchos juegos solo multijugador a partir de ahora, pero estoy seguro de que la gente querrá seguir sumergiéndose en una experiencia individual. Igual que sucede con un libro, una película, escuchando música... la gente quiere evadirse, y el multijugador no te lo permite. Aunque eso no quita que habrá mucha gente junta online para hablar, jugar, crear... la tecnología pone esto en nuestras manos y todo el mundo quiere socializarse de una forma u otra.

¿Qué es lo que más te emociona del multijugador de «GTA IV»?
Me encanta ver cómo la gente responde a ello, lo modos a los que juegan y lo que ellos piensan. Tenemos grandes modos multijugador y me encanta ver como la gente se adapta cuando juega y qué métodos utilizan para ganar.

¿Tendrán todos los próximos «GTA» opción multijugador?
Sí. Tenemos muchas ideas en las que queremos trabajar en este sentido.

¿Cuál es tu modo multijugador favorito?
Para mí Deathmatch, Races y Cops & Crooks. Es difícil elegir, porque depende de lo que te apetezca en cada momento. Cada modo es diferente y ofrece una forma distinta de juego. Incluso modificando algunas cosas puedes cambiar tu experiencia en cada modo.



EL MULTIJUGADOR supone un antes y un después en la saga. Un juego como «GTA» lo pedía a gritos, y Rockstar ha puesto mucho empeño en su realización.



así se crea una obra maestra

«GTA IV» es el mejor ejemplo de una superproducción en un videojuego. Tras tres años y medio de trabajo y más de 100 millones de dólares de presupuesto encontramos un proceso de desarrollo formidable, donde se presta atención hasta al más mínimo detalle.



UN PROTAGONISTA HECHO A LA MEDIDA DE «GTA IV»

LA INSPIRACIÓN para crear el personaje de Niko es Shasha, el francotirador serbio que persigue a Owen Wilson en la película "Tras la línea enemiga". Como curiosidad, también sirvió como modelo para el hijo de Imran Zakhaev en «Call of Duty 4».

LAS ANIMACIONES DE COMBATE se deben al luchador profesional Bas Rutten. En el juego podéis ver un programa de televisión, llamado "The Men´s Room" en el que el propio Bas os enseña trucos para desenvolveros en peleas callejeras.

LA PARTE DRAMÁTICA de Bellic, tanto la voz como las animaciones faciales corresponden al actor americano Michael Hollick. Si queréis ver alguno de sus trabajos anteriores no os perdáis la series de televisión "Ley y Orden" y "Sexo en Nueva York". El actor Bruce Kronenberg ("Los Soprano" y el videojuego «Max Payne 2») fue la primera opción, pero finalmente se descartó en favor de Hollick.



EL CUERPO: Bas Rutten, excampeón de UFC, se encargó de los movimientos de combate.





LA VOZ: El actor Michael Hollick ha prestado su voz (con acento de Europa de Este) y algunas animaciones faciales al personaje de Niko Bellic.



EL MODELO: El actor Vladimir Mashkov interpretó al soldado Shasha en la película "Tras la línea enemiga".



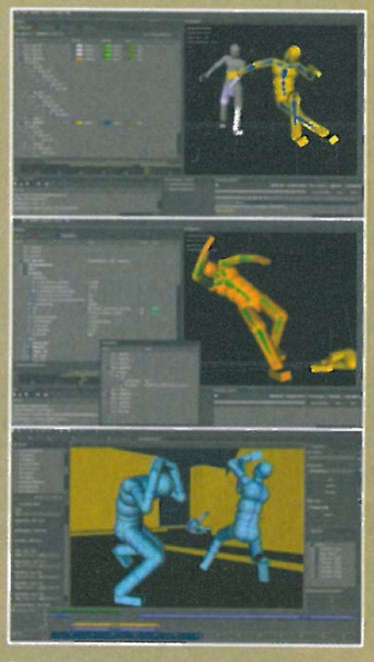


EL MOTOR GRÁFICO

EL APARTADO TÉCNICO de «GTA IV» es fruto de la integración de dos tecnologías. Por un lado, el motor Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) permite un acabado visual muy detallado, mientras que la tecnología Euphoria logra una física más real que el "muñeco de trapo" que se venía usando hasta ahora.



EL ENGINE RAGE se utilizó por primera vez en la versión de Xbox 360 de «Table Tennis». Los personajes se movían con naturalidad e incluso se notaba el sudor.



EL MOTOR EUPHORIA simula un esqueleto interno para cada modelo. Así su interacción con otros personajes y con los escenarios es más creíble.

DISEÑANDO LIBERTY CITY

El director de arte de toda la saga «GTA», Aaron Garbut, nos habla en detalle del proceso de creación de Liberty City

PUENTE BROOKER (LIBERTY CITY)

PUENTE BROOKLYN (NUEVA YORK)

MIDDLE PARK (LIBERTY CITY)

CENTRAL PARK (NUEVA YORK)

THE JUNCTION (LIBERTY CITY)

TIMES SQUARE (NUEVA YORK)

■ El entorno de cada «GTA» ha sido siempre crucial en la experiencia de juego. ¿Por qué decidisteis basar este juego en Liberty City?

Liberty City fue nuestro primer intento de realizar una ciudad en 3D hace muchos años («GTA III»), y en aquel momento el simple hecho de tener un mundo abierto con el que podías interactuar de muchas formas ya era un logro. Teníamos mucho que aprender. Liberty City era un gran mundo para jugar, pero no era Nueva York, tenía elementos de ella, pero también de otras muchas ciudades. La central de Rockstar está en Nueva York y además todos sabemos lo asombrosa, diversa, vibrante y cinemática que es esta ciudad. Y los chicos de nuestra oficina allí lo viven todos los días. Nunca habíamos basado un «GTA» allí, y pensábamos que había llegado el momento.

■ ¿Cuánta diferencia hay entre aquella Liberty City de «GTA III» y esta de «GTA IV»?

En términos de extensión es tres veces más grande, pero además es mucho más densa, variada y detallada. No hay comparación.

■ La arquitectura del juego es asombrosa, en especial los rascacielos, y el nivel de detalle en los edificios es simplemente alucinante. ¿Tenéis arquitectos trabajando en vuestro equipo?

Tenemos un departamento dedicado a los escenarios dentro de nuestro equipo de arte, y hay arquitectos en él. Pero cada miembro de ese equipo tiene un ojo espléndido tanto para los detalles como para el conjunto. Los mismos artistas modelan los edificios, diseñan la ciudad y colocan los pilares. Cada uno ha dedicado una gran parte de sus vidas en los últimos tres años para crear la ciudad más detallada posible.

■ ¿Cómo se puede encajar una ciudad tan grande con tanto detalle en un solo disco?

Tenemos algunos algoritmos de compresión muy sofisticados que trabajan como un tipo de magia negra con los datos. Solemos estrujar todo en un solo disco.

■ El nivel de detalle es increíble, cada edificio parece diferente, al igual que las texturas de las superficies. ¿Cómo os documentáis para conseguir esta calidad?

Primero tuvimos al equipo entero pasando algún tiempo en NY. Los chicos de NY hicieron un gran trabajo, coordinando las zonas que podíamos ver, la mejores y las peores zonas de NY. Nos tomamos el trabajo de investigación muy en serio. Tomamos alrededor de un cuarto de millón de fotos y una cantidad de video impresionante. Pasamos un año diseñando la ciudad en base a esa investigación Tuvimos a un grupo instalado allí de forma permanente para resolver cualquier duda que se nos pudiera plantear durante el desarrollo (tengo 20 DVD con las líneas de tráfico durante varias horas del día o de toda una noche en un club de alterne ruso). Ellos también enviaron varios reportajes, datos de censo, alcantarillado y todo tipo de infraestructuras. Para mí es importante saber donde demonios compra la gente la leche o se toma un café, cómo vive, cómo va a casa o dónde aparca los coches. Eso es lo que hace que la ciudad parezca viva. Se trata de emular la vida, así que tienes que imaginar cómo es el mundo en el que vives.

■ Cada calle tiene su nombre, ¿qué provocó la decisión de llegar a tanto detalle? Ni siquiera están basados en los nombres reales de las calles.

"El detalle" es nuestro lema. Nuestro objetivo era conseguir ese nivel de detalle hasta en el más nimio elemento, gráfico, o de lo que fuera.

■ En el juego también se refleja la diversidad de los barrios de la ciudad, ¿cómo lo hicisteis?

Atendiendo al detalle y la investigación, por supuesto. Pero también los propios artistas aportaron sus ideas en base a los barrios en los que ellos mismos viven. Eso hace que la propia diversidad de nuestro equipo se refleje en el juego.

■ Otro aspecto llamativo son los carteles esparcidos por la ciudad que aumentan esa sensación de realismo, y sus conexiones con los anuncios de la radio o de Internet. ¿Cuándo y cómo se diseñaron estos carteles?

Los carteles llegaron casi al final, hace unos seis meses, pero el departamento de diseño lleva trabajando en ellos durante años, creando cientos de carteles y anuncios. Las ideas surgen del propio equipo en Nueva York, y todos se integran perfectamente con el resto de los elementos, incluso en detalles en los que ni siquiera el jugador se llega a dar cuenta, pero eso forma parte de conseguir que Liberty City parezca real. En la ciudad se ven marcas de todo tipo de productos y hasta se hacen carteles viejos para edificios más antiguos. Puedes ver como la furgoneta con el logo de una tienda circula cerca de la zona en la que está esa tienda.

■ Los peatones son fundamentales para hacer que la ciudad parezca viva. ¿Cuánto trabajo os llevó conseguir que tuvieran el aspecto que queríais?

Como todo, mucho. El departamento de personajes reviso innumerables fotos hasta lograr que cada área contara con sus propios y peculiares habitantes que la representaran. Por supuesto hay montones de modelos diferentes, de forma que ninguno se repita en el juego. Y también hablan diferentes idiomas.

■ ¿Cuál fue el principal reto para crear Liberty City?

La escala. El enorme tamaño de la ciudad al detalle, y la densidad a la que aspiramos, requiere un gran esfuerzo. Crear todos los elementos supuso un trabajo enorme. Y darle a todo esto consistencia, ya sea en los gráficos, en las sensaciones o incluso en el nivel y la calidad de detalle, resulta ser una labor aún más difícil.

■ ¿Y el apartado del que te sientes más orgulloso?

El haber conseguido cohesionar todo consiguiendo una experiencia completa. Lograr una ciudad viva, que respira, muy por encima de lo que cualquier juego había mostrado hasta ahora.



historia de un mito

Con diez entregas a sus espaldas (para nueve consolas diferentes) y más de 80 millones de unidades vendidas en todo el mundo, la saga «Grand Theft Auto» ya es todo un símbolo. Aquí tenéis un resumen de cada uno de los títulos que precedieron a «GTA IV».



GRAND THEFT AUTO

■ CONSOLA: PlayStation, GBC ■ LANZAMIENTO: 1997

EN PERSPECTIVA CENITAL y con los mapas de tres ciudades (Liberty City, San Andreas y Vice City), este título de acción ya tenía un esquema de juego libre, que nos permitía "afanar" cualquier coche que circulase por la calle. Como curiosidad, cada vehículo sólo contaba con una emisora de radio.







GRAND THEFT AUTO II

■ CONSOLA: PlayStation, DC, GBC ■ LANZAMIENTO: 1999

EL ÚNICO «GTA» AMBIENTADO EN UN FUTURO CERCANO, en un lugar llamado Anywhere. El protagonista es un hombre con amnesia que acaba de salir de prisión, y que trata de hacerse con el control de la ciudad. La principal novedad del juego fue la inclusión de diferentes bandas, enfrentadas entre sí.







GRAND THEFT AUTO LONDON

■ CONSOLA: PlayStation ■ LANZAMIENTO: 2000

ESTA AMPLIACIÓN cambiaba los escenarios ficticios por la ciudad de Londres. Se desarrollaba en los años 60, y requería el juego original para funcionar. Aparte de los cambios en el mapa, también incluía misiones extraordinarias, como limpiar la ciudad de hippies o enfrentarnos a un clon de James Bond.





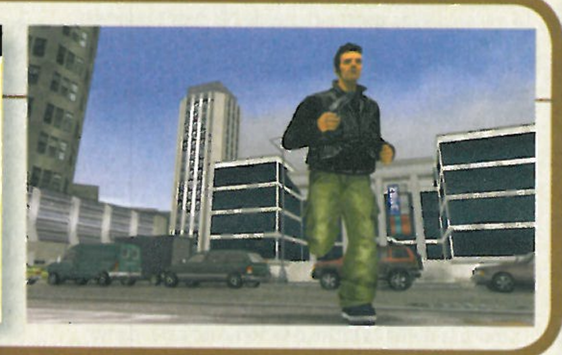


GRAND THEFT AUTO III

■ CONSOLA: PS2, XBOX ■ LANZAMIENTO: 2001

EL SALTO A LAS TRES DIMENSIONES supuso toda una revolución. Cuatro años después regresamos a Liberty City, y esta vez ya encontramos los elementos que han encumbrado a la saga, como su sentido del humor "canalla", una increíble libertad de acción y un gran control de los vehículos.



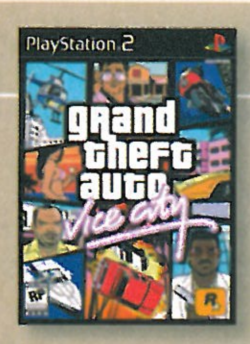


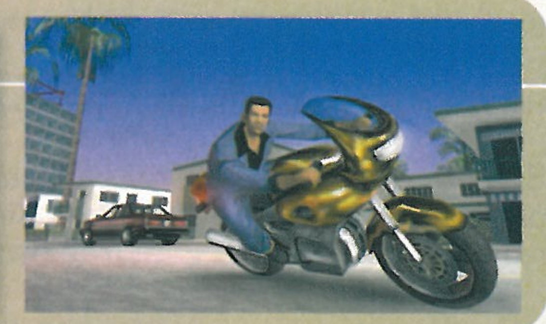


GRAND THEFT AUTO VICE CITY

■ CONSOLA: PS2, XBOX ■ LANZAMIENTO: 2002

TOMMY VERCETTI protagoniza esta historia, que tiene lugar en Miami a mediados de los años 80. Esta entrega introdujo la posibilidad de ocupar mansiones, gestionar negocios (desde un bar de copas a una productora de cine) o controlar helicópteros. Para muchos tiene la mejor banda sonora de toda la saga.





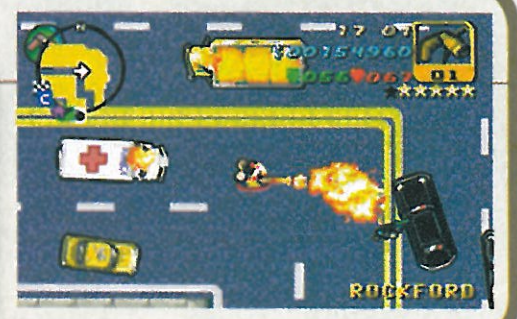


GRAND THEFT AUTO ADVANCE

■ CONSOLA: GB ADVANCE ■ LANZAMIENTO: 2004

EL CAMBIO DE DESARROLLADOR (Digital Eclipse tomó el relevo de Rockstar) no afectó en absoluto a esta versión portátil, que se desarrollaba en Liberty City un año antes de los hechos ocurridos en «GTA III». El juego conservaba todo el espíritu de la saga, pese a las limitaciones técnicas de la consola.



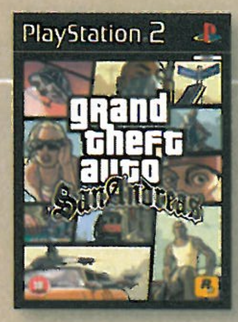




GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

■ CONSOLA: PS2, XBOX ■ LANZAMIENTO: 2004

LA CULMINACIÓN DE LA SAGA llegó con esta nueva entrega tridimensional, que se desarrollaba en tres ciudades (Los Santos, San Fierro y Las Venturas). Podíamos modificar el aspecto y las habilidades de Carl Johnson, y manejar vehículos de todo tipo, desde una bicicleta a un avión a reacción.



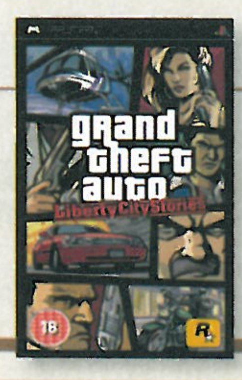


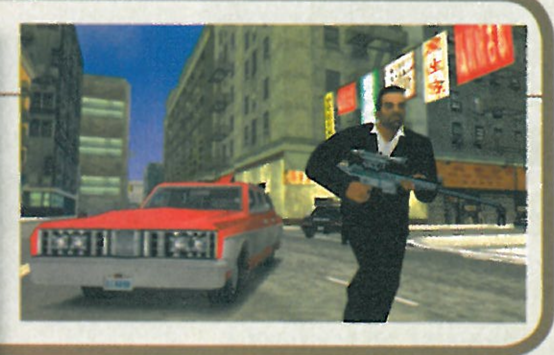


GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

■ CONSOLA: PS2, PSP ■ LANZAMIENTO: 2005

OTRA "PRECUELA" DE «GTA III» protagonizada por un mafioso de origen italiano, Tony Cipriani. Rockstar Leeds consiguió un desarrollo tan completo como el original de PS2. Además, la conexión WiFi de la portátil permitió incluir 7 minijuegos multijugador, que se perdieron en la conversión a sobremesa.







GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

■ CONSOLA: PS2, PSP ■ LANZAMIENTO: 2006

SOBRE LA BASE DEL JUEGO ANTERIOR cambiamos el escenario de la ciudad de Nueva York a Miami, y también el protagonista, que ahora es un ex-militar llamado Vince Vance. El juego incluía voces de actores conocidos, como Dany Trejo o Gary Busey, y varios modos multijugador que no llegaron a PS2.





TU MÓVIL ES UN TESORO

Si pensabais que el móvil sólo servía para estar localizables, aquí podéis encontrar otra de sus utilidades. Llamando a los siguientes números mejoraréis vuestras armas, salud, conseguiréis vehículos...

ARMAS BÁSICAS
Número: 486-555-0150



El grupo de armas que conseguimos es: bate, escopeta, pistola, MP4, M4, rifle de francotirador, RPG y granadas.

ARMAS AVANZADAS
Número: 486-555-0100



En este caso, se activan estas armas: cuchillo, cocktail molotov, pistola, uzi, AK47, francotirador, Glock y RPG.

SALUD
Número: 482-555-0100



Tanto nuestro nivel de salud como el blindaje corporal aumentan al máximo. Perfecto para las misiones más difíciles.

BAJAR NIVEL DE BÚSQUEDA
Número: 267-555-0100



Si nos encontramos en medio de una persecución o tenemos un nivel de búsqueda muy alto, no tenemos más que activar este truco y... ¡alehop!

CAMBIAR CLIMA
Número: 468-555-0100



Técnicamente el más impresionante de todos ya que nos permite cambiar las diferentes iluminaciones y ver cómo afectan a los elementos del juego.

SUBIR NIVEL DE BÚSQUEDA
Número: 267-555-0150



No sabemos muy bien qué utilidad puede tener el atraer a la policía, pero si os apetece sentir el acoso de los "maderos", ya podéis ir llamando...

¡CONSIGUE VEHÍCULOS POR LA CARA!

COGNOSCENTI
227-555-0142



Los capos italianos estarían orgullosos de tener a un socio con un coche así. Lujo y rapidez con sabor a clásico.

MOTO SÁNCHEZ
625-555-0150



Muchas persecuciones o huidas se resuelven mejor en moto. Aquí tenemos una de las más ligeras y rápidas.

COCHE FBI BUFFALO
227-555-0100



Una prueba de que la policía de Liberty City también tiene un excelente gusto para los coches. Para no llamar la atención.

COCHE TURISMO
227-555-0147



Si lo que nos gusta son los turismos fiables, pero rápidos, también en «GTA IV» podemos conducirlos.

MOTO NRG-900
625-555-0100



Las motos deportivas son las más veloces que encontraremos en todo el juego. Esta es una muestra de ello.

COCHE COMET
227-555-0175



Otra muestra de la elegancia sobre ruedas. Este deportivo es rápido, seguro y con una maniobrabilidad exquisita.

COCHE POLICÍA CAMUFLADO: 227-555-0168



Para las misiones de vigilante lo mejor es no llamar demasiado la atención. Este coche es perfecto. Tiene sirena.

HELICÓPTERO POLICÍA ANNIHILATOR: 359-555-0100



Con ametralladoras incluidas, a ver quién es el guapo que nos hace frente subidos a semejante bestia voladora.

LANCHA JETMAX
938-555-0100



Solo para superficies acuáticas, esta lancha es de las más fiables que encontraremos. Repetimos, sólo agua.

NOTA: Activar algunos de estos trucos nos impedirá desbloquear determinados logros en la versión del juego para Xbox 360. De igual modo, todos quedarán grabados en el móvil para que no sea necesario llamar cada vez que queramos utilizarlos.

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS: Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 7/2008

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY PRESS


axel springer